Ára: 200 Ft.-

5.

BUDAPEST 1399
Pf.: 701/836.

AMIGA only

1996. október

Assembly, C programozás
Chunky2Planar

Blizzard 1260
Maxon Cinema
GRAFFITI
InterNET - AmiNET

A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

Coala
AMIGA 500 RULEZ!
ShapeShifter
Dream Mag' etc.

Hölgyeim, és uraim!

Azért az AMIGA-t ennyire nem kéne még 'leírni'... Ha meg leírjuk, mint számítógépet, a mai elpécésedett világban, akkor legalább ne bután tegyük... Különben, azoknak, akik szűk látókörüknek köszönhetően, (ilyet a PC-ABC című műsorból könnyen lehet szerezni...) nem tudnak róla, elmondjuk, hogy **Európában az AMIGA a 2. legnépszerűbb számítógép**, és világviszonylatban is csak a pc-k, és az APPLE gépek előzik le.
Ez a 'népszerűség' az aktívan használt gépek számát jelenti. És egy olyan gépet, amit csak Európában több mint 2 millióan használnak, nem hiszem hogy le lehet írni. Sőt, a világ legnagyobb software archívuma az **AMINET** (az Internet AMIGA-s része), ami több mint 30.000 file-lal messze megelőzi az OS/2, Windows, és más 'virágzó' platformok archívumait. Magyarországra visszatérve, a kábel TV csatornák jelentős részében is AMIGA-val dolgoznak...

A probléma a következő: **egy olvasott hazai számítógépes szaklap legutóbbi CD mellékletére 'véletlenül' felkerült az AMIGA OS. Sőt, nem csak a Workbench install lemezek, hanem egy AMIGA-ból kilopott Kickstart is!** A Workbench ára 50-100 német márka körül van, (de ez az ár csak azokra érvényes, akiknek EREDETI AMIGA-juk van, és a már egyszer megvett Workbench-et upgrade-elik...) de a **Kickstart-ért a Viscorp nemrég fizetett ki 40.000.000 dollárt, az ESCOM-nak!**

Minden tiszteletem az UAE (Unix AMIGA Emulator) írójának és íróinak, akik különböző platformokra adoptálják a code-ot. Gondolom, sokan vannak, akik használják is ezt az emulátort, valószínűleg ezért is került fel a CD-re. csemegének. De ha a tisztelt főszerkesztő úr (ugyanis ilyenkor minden bizonnyal az ő vállát nyomja a felelősség súlya) egy kicsit belegondolt volna a dologba, esetleg beleolvas a dokumentációba, biztos nem engedi feltenni az OS-t. Talán ma olyan világ következett be az emulátorok fergeteges fejlődésének és terjedésének következtében, hogy bárki lemásolhat és terjeszthet bármit, ha utána írja, hogy

'... for xxx emulator' ?

Ha ez a helyzet, eljött a cyber-kánaán, azt a számítógéptípust kell megvenni, amire a legtöbb emulátor van (ebben előkelő helyen van az AMIGA is...), és minden operációs rendszer, drága software ingyen és jogosan hullik az ölünkbe. Elgondolkozunk azon is, hogy az AMIGAonly CD mellékletére felteszünk néhány 'szabadon terjeszthető' software-t, mondjuk image-, vagy hardfile-okban.
Pl.: WindowsNT, OS/2, UNIX, MacOS 7.5, Corel Draw, QuarkXPress, DOOM, Dark Forces, KPT Bryce 2, stb.
Mert a ShapeShifter, vagy a PC-Task v4.0 segítségével ezek közül bármelyik használható. Akár több is egy időben... És teljesen jogosan...

Ha nem történik ez ugyben semmi, akkor ez a 90-es évek végének legnagyobb szemétsége lesz. A Viscorp már tudomást szerzett a dologról, de mivel nem tagja a BSA-nak, valószínűleg nem fognak ilyen irányban lépni. (Bezzeg, ha a mélyen nem tisztelt világmonopólium egy vacak software-e kerülne ilyen helyzetbe, még a Nők Lapja is az üggyel lenne tele!) Jelenleg csak a Internet AMIGA-s csatornáin folyik a mérgelődés, de külföldi véleményeket nem teszük közzé (biztos vagyok benne, hogy sértené ama 'nagy' magyarságtudatunkat...)

Mindazonáltal nem tartom kizártnak, hogy per lesz a dologból, már csak azért sem, mert a Viscorp, a jogok megszerzésekor fennhangon kijelentette, hogy nem tűr semmiféle módosítást, változtatást, jogtalan terjesztést az OS-szel, és a Kickstart-tal kapcsolatban. (Ezért rekedt meg a phase5 új Power AMIGA-jának fejlesztése is...)
Európában minden bizonnyal jótékony hatása lenne egy kis dirr-durr-nak, ugyanis egy ilyen üggyel be lehet kerülni INGYEN a 'számítógépes' szaksajtóba. És mindannyian ismerünk egy NAGY céget, aki szintén ilyen stratégiával tartja magát mindig az étlap legfelső helyén...

Louise

INTRO

Jó reggelt (?!?), jó szurkolást kívánunk minden egyes AMIGA fanatikusnak és útépítőnek, az AMIGAonly jubileumi 5-ik számának megjelenése alkalmából.

Nohát ugye ez egyrészt öröm, mert végre egyszer sikerült betartani az ígéretünket... most a félévenkénti megjelenésre gondoltam :(, lásd Ao 4. intro-ja, másrészt, ugye öröm, mert sikerült betartani. (jól betartottak nekünk!)
Ebben a lapban - mindenki örömére - korszakalkotó lépésekat tettünk mindenfajta irányba (mint skizofrén az útkereszteződésnél...), mégpedig:

- Elsődlegesen sikerült végre egy számba összpontosítanunk a TARTALOMJEGYZÉK és az OLDALSZÁMOZÁS roppantmód komlex micsodáját... (nem tudom, mit is akartam pontosan ideírni, de biztosan jó poén volt, gondoljon mindenki valami humorosra :)
- Másodlagosan - úgy fest - végre egy korrektor is át fogja tekinteni az újság tartalmát. (Wow!) Ettől azt remeljük, hogy a lapban eddig tetemes mennyiségben előforduló helyesírási hibákat a 0 alá csökkentsük... vagy legalább egy ahhoz közelítő értéket hozzunk össze!
- Harmadlagosan: az újság ezentúl tartalmaz fizetett hirdetéseket! (van róla info valahol hátrébb!) Annyit szeretnénk csupán elérni, hogy ne a véletlentől függjön a lap sorsa, hanem... (pénz, pénz, pénz)

Negyedlegesen pedig mindenkinek jó olvasást kíván az:

AMIGAonly stábja, főleg Magic!

Tartalomjegyzék:

1. **Borító** (Rendall Gfx + AMIGA OS4 preview? - stb.)
2. **Szabadon Terjeszthető Op. Rendszerek?** (Louise)
   Intro (Magic)
   Tartalomjegyzék
3. **NEWS - phase5 info** (Pogi)
   Thanx To... (Magic)
   AMIGA NEWS from VIVA TV (Magic)
4. **Blizzard A1260 info-k** (Bozó)
6. **HW Tricks - A1200** (Robo)
   InterNET / AmiNET (Goa)
7. **AMIGA + CD III.** (Magic)
8. **Assembly programozás III.** (Zsolt)
10. **C prorgamozás III.** (Bozó)
12. **ImageFX rovat** (Dark)
13. **Code Or Die! - Chunky2Planar** (Zak)
15. **Graffiti + AMIGA** (Louise)
    HAmUs info (Pogi)
    Magyar AMIGA BBS lista (Magic)
16. **Dream Mag melléklet** (Evil & Angel)
17. **MaxonCinema 4D II.** (Raven)
21. **The Forcers Team presents : LensEd V1.0** (Magic)
22. **Louise`s Dictionary V3** (Louise)
23. **Matematikai Logika** (Magic)
24. **ZXAM V2.0** (Zsolt)
25. **ShapeShifter Mánia** (Louise)
27. **A500 Rovat** (Ruszi)
28. **AMIGA Games - Coala** (Frank)
29. **Hot AMIGA Games `96?** (Magic)

Enjoy AMIGAonly!

címünk: AMIGAonly
Bp. Pf.: 701/836. 1399

Az "AMIGAonly megrendelés" téma:

Ao #1. sajnos nincsen - jelenleg - és nem is lesz egy darabig... (úgy fest) Azonban mi is szeretnénk ha lenne még (az egyetlen sikeres AMIGÁs lap volt több éve...:) - "hiánycikk" mindenki azt keresi), s ebben csak akkor lehet valamit is lépni, ha legalább 50 ember megrendelné tőlünk... Az ára 100 Ft... lenne... Ao #2. (100 Ft) és #3. (150 Ft) valamint a #4. (210 Ft) szám megvásárolható a PC AND MODELL 2000 című boltban (AMIGA CENTER) - Bp. VII. ker. Wesselényi u. 21.), néhány vidéki AMIGÁval foglalkozó boltban, illetve az AMIGAonly postacímére küldött értesítés segítségével.
Kérünk benneteket, hogy ha levelet is írtok, meg újságot is rendeltek, akkor a megrendelés tényét - ha lehet - valami külön kis cetlin tüntessétek fel, amelyen esetleg a nevetek, a címetek, illetve a megrendelés oka is szerepel (ugyanis így talán nem kallódnak el majd a különösen fontos levelek...), és erre reagálván mi postázni fogjuk részetekre a befizetendő csekket, melyen fel lesz tüntetve az újságért járó anyagi ellenszolgáltatás mértéke.

Thx - Magic

A phase5 új generációs grafikus kártyája, a CyberVision64/3D

Oberursel, Július 1996.

A phase5 1996 augusztusától egy új generációs grafikus kártyát dob piacra, a **CyberVision64/3D**-t, amelynek kedvező ára lesz.
A kártya Zorro-II-es, illetve Zorro-III-as változatban készül, így minden Amiga 2000, 3000, 4000(T) es az Amiga 1200 torony változataival is menni fog. A **CyberVision64/3D** moduláris felepítése biztositja az alacsony bevezető árak mellett a high-end teljesítmenyt es az optimális bővithetőseget is.

A kártya szive az S3 új Virge nevű 3D funkciokkal ellátott chipje. Ez olyan összetett 3D-s hardver funkciokkal rendelkezik, amilyen pl. az árnyekolt és texture mapped felületek es a kod, igy realisztikus valós idejű 3D-s grafikára képes. A chip, az új **CyberGraphX** 3D library-vel a 3D-s függvények szeleskörű választékát kínálja a fejlesztőknek, ezzel csökkentve a CGX3D szabványt támogató szoftverek fejlesztési költségeit es idejét.

Ezenkívül a kartyához MPEG dekoder kapcsolható, ami lehetővé teszi a valós idejű MPEG hang- es videolejátszást. Ez jó minőségben lehetséges mind külon képernyőkon, mind pedig a Workbench ablakaiban a **CyberGraphX** által kínált 16 vagy 24 bites képernyőmodokban. A kártyan külon sztereó hangkimenet található.

Opcionalisan kapható meg egy monitor kapcsoló is, amely lehetővé teszi az Amiga beepített es a **CyberVision64/3D** modjai közötti automatikus átkapcsolást es rendelkezik egy beepített 'scanline doubler' funkcióval is, ami biztosítja a 15KHz-es modok frekvenciakelszerezeset.

A kartya nemet viszonteladói ára DM 449 lesz 2 MB es DM 599 4 MB video memoriával. Az MPEG modul DM 349, a scan doubler pedig DM 149-be fog kerülni.

További információk:
phase 5 digital products
In der Au 27, 61440 Oberursel
Tel +49 6171 583787
Fax +49 6171 583789

Pogi

TELETECH KFT

Unod már TV-n nézni a programok Hires/Lace screen-jét? Olcsó és jó monitort szeretnél az AMIGÁdhoz??"

12" RGB monitor	6800 Ft
+ csatlakozó	750 Ft

MultiScan Monitorok:

13" MicroVitek	25000 Ft
14" MicroVitek	25000 Ft
14" Mitsubichi	30000 Ft

(Áraink a 25% ÁFÁ-t tartalmazzák!)

TELETECH Kft.
1148 Budapest, Angol utca 43.
Tel.: 2206391

Nyitvatartás: 07-14 óráig (x)

THANX - Rovat

Thanx to
Összes AMIGAonly FAN-nak és FANATIC AMIGA usernek!

Extremely Special thanx to:
Magic, Louise (akik a Magyar Egoista Klub tagjai... :)

Thanx for the MAG to:
Rendall, Bozó, Zsolt, Robo + Zak & The Forcers Team, Pogi, Dark, Ruszi, Goa, Raven, Evil + Angel & the Dream Faktory, & Frank.

Special Thanx for the MAG to:
Cserkuti Zoltán, Iván Csilla & Szabó Attila.

Thanx for the Adverts to:
AMIGA CENTER, Ruton Bt, CyberStreet, TeleTech, Derko HW, AMIGA and Other Computers, Heim József & PC Pince.

Thanx for BOARDS to:
ADT Lord, WinterMute, Pogi(?), Goa, Fate, Poko, Dark, Gizm0, Zoly(?) & Jon(?).

Other Thanx to:
GURU team, POWER team, Chris, Frankie, Aurum, EFT, Gyu, Mucsi, Codex, Coyote, Chabba, Gato, Loy, Alan, Phoenix, Ernie, Nissifer, Glodics ur, Stef, Kanóc, Mythos, Slayer, Mash, Petro Tyschtsenko, Robert Redford (?), Argyelán Zoli, Feki, Angler (bacsi), Team 17, MicroProse, VIVA TV, Christian Bauer (!), Oliver Kastl (!), phase5, VisCorp, PIOS, Kondás Néptáncegyüttes (??), XI. kerületi RK (???) & etc.

Very special Other thanx to:
Mindenkinek, aki kimaradt a fenti listából, de odavalónak érzi magát!

Magic's scpecial Thanx to:
Ildike (!)

Special suxx to:
matáv (különösen a lágymányosi rész...)

Very-very Special Thanx to:
Jocky Ewing (MICSODA?????)

AMIGAonly

VIVA NEWS!

Tudtommal jelenleg már csak egy "darab" műholdas adas teletextjen vannak AMIGA hirek... s ez nem más, mint a szörnyű német nyelvű VIVA TV.

A 454-457. oldalakon csemegézhetnek a nemetül tudók (es Teletext-tel rendelkezők) a friss újságok között.
Nézzük, hogy ma (1996 október elején) mi is olvashato ezeken az oldalakon:

454. oldal:

A **HK Computer** nevű cég Kolnben **(0221/369-062)** piacra dobta az új és olcso autoconfig-os RAMbővítőjét A1200 típusú számítógépekhez! A kártyanak van egy 4MByte, illetve egy 8MByte RAM-mal ellátott verzioja.

Ara: 4MByte RAM-mal 149 DM
8MByte RAM-mal 199 DM

Nagyobb érdeklődés esetén további árcsökkenést is igérnek!

455. oldal:

Itt a **Blizzard 1230/IV.** kártyához készített SCSI Kit-ről olvashatunk egy pár sort.
(a következő AMIGAonly-ban részletes cikket olvashattok róla - most nem lövöm le a poénokat...)

456. oldal:

AMIGA Game Charts:
(1996. szeptember)

1.	(1.)	Killing Grounds
2.	(6.)	Sensible Soccer
3.	(10.)	Worms
4.	(12.)	NEMAC IV.
5.	(4.)	Fighting Spirit
6.	(7.)	Tin Toy Adventure
7.	(-)	Der Produzent
8.	(11.)	Extreme Racing
9.	(17.)	Gloom Deluxe
10.	(18.)	Formula 1. Masters

457. oldal:

Shareware AMIGA CD Charts:
(1996. szeptember)

1.	(1.)	AmiNET 13.
2.	(2.)	AmiNET Set 3.
3.	(-)	AMIGA CD 9-10/96.
4.	(3.)	AMIGA Developer CD
5.	(7.)	Saar/Amok CD II.
6.	(-)	AMIGA Tools 5
7.	(4.)	AmiNET Set 2.
8.	(29.)	Magic Publisher
9.	(19.)	WorkBench Designer
10.	(-)	AMIGAFORMAT 10.

Na hát ez a helyzet Némethonban AMIGA téren 1996 október elején.

Magic

Blizzard A1260

Eme cikket abból a célból (Nem acélból!) írogattam össze, hogy végre legyen egy valós adat a sokszor misztifikált B1260-as kártyáról.

Először nézzük küllemre a dolgot. Azt a negatívumot leszámítva, hogy a kártyát magát februári megrendelésemtől számítva 2.5 hónap múlva (egy nőre azért nem várnék ennyit) tudták teljesíteni, és az áráról ne is beszéljünk (áfa+vám stb) Szóval megjöve a kártya. Bár én SCSI-II kontrollert is rendelék hozzá, de az még nem vala és emiatt nem jöve meg. (de ha megjöve majd ama bizgentyűről is írok, ha igényt tartotok reája) De nézzük sorban a dolgokat. A kártyát izzgatottan kicsomagolva találhatunk egy lemezt a dobozban. Amigás körökben nem igen szokás turbokártyához lemez (?!). Érdemes a kártya behelyezése előtt a lemezzel kezdeni, bár én sem bírtam ki, hogy helytelenül ne a kártyával kezdjem. Nos mivel ezzel kezdtem némi csalódás ére vala. De aztán sorra kerítettem a lemezt is és kezdeti csüggedésem alábbhagyott.
A helyes sorrend tehát a következő:

1. Az install lemezt helyezd a gépbe. (ha mégis beraktad már a kártyát akkor bekapcsolás után folyamatosan nyomd a billentyűzeten a "2"-es gombot. NEM a numerikus bill.-en és NEM az F2-est! Magyarázatul csak annyit, hogy így a gép a kartya nélkül indul el alap A1200-es ként. Persze NO FASTMEM-mel. Viszont full compatible!)

2. A lemezről inditsuk el az INSTALLt.

3. Mikor minden kerregésnek vége, akkor bootoljunk újra. (persze a HD-ről) És lőn világosság. A 68060-as teker mint az őrült! Néhány információ található még a lemezen. Nem árt ha befűzzük a Startup-Sequence-énkbe a következő néhány sort. A beszúrást nyugodtan kezdjük a SetPatch utáni sorban, vagy ha van még Patch programunk akkor természetesen azok után.(pl. PatchControll, PatchOpenWB, stb.)

Szóval ide írjuk be az alábbiakat:

C:CyberPatcher
CPU060 >NIL: S T D B W A A O F

Mint a leírásból kiderül, így gépünk 30%-kal lesz gyosabb, mintha csak a fentebb említett dolgokat hajtatjuk végre vele. A gyorsulás leginkább RayTracer programok használatával derülhet ki. A rendszert tovább gyorsíthatjuk ha van némi RAM-unk. (FIGYELEM! A kártya nem működik RAM nélkül!) Tehát ha rendelkezünk több RAM-mal mint 4M, akkor játszhatunk az alábbi dolgokkal is;

A kártyán egyetlen Jumper található (bővebben lásd a dokumentációt), amely azt a célt szolgálja, hogy még a bootolás előtt a KickStartot átmásolja a kártyán található FastRAM-ba, így igaz ugyan, hogy foglal 0.5 M-át a RAM-ból, viszont látványosan gyorsul a library-kkal működő programok futása, mint például a Workbench is.
Valamint

további gyorsulást eredményezhet (mint minden FastRAM-mal rendelkező gép esetében a VBR /VectorBaseRegister/ FastRAM-ba történő helyezése. Esetleg még gyorsíthat rajta amennyiben rendelkezünk a FastExec nevű prg-vel. Ha kicsit bátrabbak vagyunk, tovább gyorsíthatjuk gépünket egyéb brutálisabb tuning módszerrel. Ehhez kell némi bátorság és egyebek ... mivel a kártyához igen nagy mértékben hozzá kell nyúlni. Nevezetesen az órajelet biztosító kis (DIL8) kvarcoszcillátort kell kiforrasztanunk, és helyére egy nagyobbat betennünk. A gyorsulás kvarctól függ. A panelen helyet hagytak a DIL14-es tokozású kvarcnak is! Ez pozitiv. Viszont a régebbi kártyán még foglalatban volt eme bizgentyű, ami igen megkönnyitette ezen átalakítást (persze nem ebből a célból). Szóval, ha már úgy is forrasztunk, tegyünk foglalatot a kvarcoszcillátor alá! Praktikus okokból, amelyek a következőek. Ha meggondoljuk magunkat még mindig visszarakhatjuk az eredeti oszcillátort, más frekvenciájúval is kísérletezhetünk stb.

FIGYELEM! A barkácsolás természetesen garanciavesztéssel jár!

Én például egy 56.6092MHz-es oszcillátorral próbáltam ki. Ment! Aztán vérszemet kaptam és beforrasztottam a foglalatot a DIL14-es toknak is, és rögvest egy 69.1968MHz-es oszcillátort ugrattam bele. Nos a 68060-as elbírta igaz, csak 3 teljes percig. Azután már megy folyamatosan is a dolog, ha meghűtjük kissé a procit. Meg kell jegyeznem azt a FONTOS tényt miszerint, ha kicseréljük a gyári 50MHz-es oszcillátort nagyobbra, az a processzor nagyobb melegedését fogja eredményezni! Tehát olyan üzemelés esetén, ahol a kártya normál módszerrel a hátán fekszik (alkatrészekkel lefelé! pl. normál A1200-esbe dugva!) nem egy szerencsés ötlet. Azért, mert így az összes alkatrész saját magát melegíti, és esetleg nem fogja bírni a nagyobb melegedést ami az oszcillátor cserével jár. (Az A1200-esem toronyházban van és így megoldott a hűtés.) Szóval nem árt egy kis barkácsolással hűtést szerelni a 68060-ra. Ez általában egy pc-s boltban vásárolt pentium, vagy 486-os cooler lehet. Sajnos némi átalakítás itt is szükséges, mivel a RAM modul kissé fölé lóg a procinak!. A hűtőborda és a proci közé nem árt ha némi szilikonzsírt is teszünk. Ha olyan brutálisan megnöveljünk az órajelet mint én tettem, akkor további hűtést kell eszközölnünk a processzor árammal való ellátását szolgáló stab IC-n is, mivel gyorsabb működés esetén természetesen nagyobb teljesítményt igényel a procink. Ha már ennyire belefolytunk a hardware-be, említsünk néhány dolgot magáról a prociról is. Maga a processzor hasonló képet fest mint a pentium (direkte kis betűvel!), bár pentium látók szerint kissé nagyobb annál. Semmiféle reklám design nem található rajta, mint a pentiumon! Gondolom ez azért lehet így, mert a Motorola-nál nem akkora kunszt jó processzort gyártani mint az iNTELnél. A processzora rájrt szöveg a proci azon oldalán található, amelyet a RAM-modul éppen eltakar, ami a következő: XC68060RC50, ill. valami hasonló. A jelentése a következő.
Az XC a Motorola jelölése annyit jelent,

hogy még nem végleges verzió. A végleges verziót MC fogja jelölni. A 68060-as gondolom sejthető, hogy mit takar. Az RC a tokozást jelöli, az ez után álló szám az órajelre utal. A processzor egyébként 3.3V-os feszültséggel üzemel. Ezzel vált képessé a kis teljesítmény felvétel melletti (áram teljesítmény) aránylag elfogadható mértéke mellett való üzemre. (Ha figyelembe vesszük azt a tényt, miszerint az i486-osa 25W-ot fogyaszt 5V-on az Amiga hálozati tápegysége szintén pont ekkora teljesítményű! Csak az Amigában működhet egy 3.5" Wincsi is plussz még a '060-as is! A CD-ROM azonban már nem mindig működik!) Azonkivül a '060-as rendelkezik termikus megfutás elleni védelemmel is, ezert nem megy tönkre, ha nem hűtjük megfelelően csak leáll és csak áll, csak áll míg le nem hűl arra a hőmérsékletre, ahol már újra működik! Ez a védelem egyébként a Motorola-nál nem újdonság, mivel már a '020-ban is megtalálható. (Ezzel szemben az iNTEL csak a pentium-ba építette be!)
Egyebként nincs kizárva az sem, hogy nagyobb órajellel is hajlandó lenne működni, de nekem csak ekkora órajelű oszcillátorom van. Tovább gyorsítja a dolgot, ha a megszokott 70ns RAM-helyett 60ns-t használunk. A gyári méresek is ilyen sebességű RAM-okkal készültek. Sajna eddig még nem sikerült ilyenhez hozzájutnom még próbára sem. Az EDORAM-mal is ez a helyzet! Bár valószínűleg az EDORAM-ot nem kezeli. (de igen! :-)

Nos, azt hiszem ennyi süket duma után jöhet némi teszt eredmény is, a teszt eredményeknél megadom az alap 50MHz-es eredményt is, valamint az 56MHz-eset és a 69MHz-eset is.

Tehát a '060-asra a SysInfo az alábbiakat reagálta:

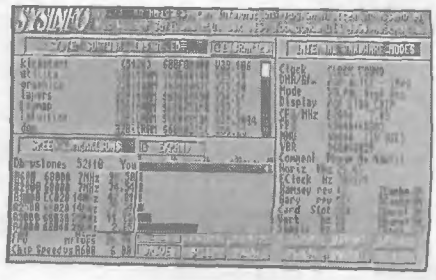
SysInfo V3.23:

	Dhrystones	CPU MIPS	FPU MFlops	MHz	Felismert proci
50MHz:	37640	39.29	28.14	392.00	68040
56MHz:	42628	44.49	31.87	392.00	68040
69MHz:	52109	54.39	38.94	7.09	68040

Sajnos olyan AIBB-vel nem rendelkezem, amely elindulna a '060-ason, így ezt a tesztet kihagynám.

*(A megoldás: Az AIBB-ot 68000-s kódban kell elinditani, mivel csak úgy tudja értelmezni a program, hogy milyen proci is van benne... thx to **Robo** for the INFO!*

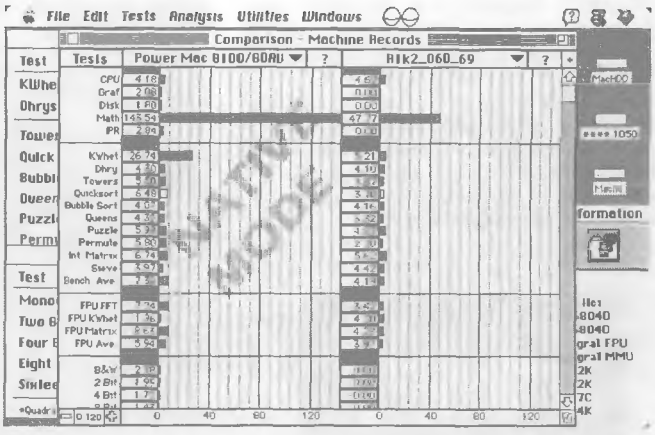
*- **Magic**)*



SysSpeed V1.2

	'060/50MHz	'060/56MHz	'060/69MHz
CED			
TextLoad:	0.44	0 44	0.43
Search:	2.00	t.92	1.48
Replace:	0.99	0.92	0.76
Linescroll:	6.14	6.02	5.96
Pagescroll:	3.95	3.91	3.88
ChangeChase:	1.69	1.51	1.27
RotMarked:	0.61	0.56	0.48
CRUNCHER			
LhaCrunch:	2.43	2 18	1.84
LhaTest:	0 30	0.27	0.24
LhaDeCruch:	0.40	0 36	0.31
XpkCruch:	5 51	4.86	3.95
XpkDeCrunch:	1.55	1.37	1.13
PPCrunch:	4 06	3.58	2.94
PPDeCrunch:	0.20	0.18	0.15
MEMORY			
(*)ReadROMb:	20.37	22 97	27.98
(*)ReadROMw:	34 05	39 92	48.02
(*)ReadROMl:	56.60	67.14	70.22
ReadFastb:	20.44	22.79	28.32
ReadFastw:	34 93	37 62	49 46
ReadFastl:	51.83	61.84	84.05
WriteFastb:	20.25	23.10	27.95
WriteFastw:	34.64	39.88	49.72
WriteFastl:	47.21	48.36	60.88
Fast2Fastb:	9 25	10.40	t2.81
Fast2Fastw:	12.93	t4 45	17.76
Fast2Fastl:	15.53	17.35	21.29
Fast2Fastm:	15 58	17.68	21.66
Fast2Fast16:	19.99	22.60	27.71
ReadChipb:	0 94	0.94	0.94
ReadChipw:	1.88	1.88	1.88
ReadChipl:	3.76	3.77	3.77
WriteChipb:	0.94	0.94	0.94
WriteChipw:	1 88	1 88	1.88
WriteChipl:	3.76	3 77	3.77
Chip2Chipb:	0.47	0.47	0.47
Chip2Chipw:	0.94	0.94	0.94
Chip2Chipl:	1.88	1 88	1.88
Chip2Chipm:	1.88	1 88	1.88
Chip2Chip16:	2.13	2.69	2.84
Fast2Chipb:	0.93	0.93	0.93
Fast2Chipw:	1.87	1 87	1.87
Fast2Chipl:	3.72	3.72	3.73
Fast2Chipm:	3.59	3.6t	3.68
Fast2Chip16:	4.16	5 22	5.54
INTUITION			
OpenWin16:	7	7	8
OpenWin256:	3	3	3
WinLayer16:	6	6	7
WinLayer256:	2	2	2
SizeWin16:	15	15	15
SizeWin256:	7	7	7
MoveWin16:	22	22	22
MoveWin256:	8	8	8
ConOutP16:	40	40	40
ConOutP256:	26	26	26
OpenScr16:	10	7	10
OpenScr256:	5	5	6
SwapScr16:	69	69	69
SwapScr256:	68	68	67
GRAPHIC			
PrintTXT16:	679	689	690
PrintTXT256:	260	262	254
RectFill16:	427	430	427
RectFill256:	146	146	146
DrwElpse16:	424	437	465
DrwElpse256:	155	159	170
DrwCircle16:	407	419	445
DrwCircle256:	148	153	163
WrtPixel16:	48191	50639	53510
WrtPixel256:	20661	21621	23257
HortLines16:	249	250	250
HortLines256:	84	84	84
VerLines16:	320	320	320
VerLines256:	107	106	107
DiaLines16:	279	280	280
DiaLines256:	105	104	104
AreaElps16:	207	241	216
AreaElps256:	95	97	98
AreaCir16:	186	189	195
AreaCir256:	84	86	87
AreaFill16:	168	167	167
AreaFill256:	70	69	70

(*) A ROM a FASTRAM-ban. (MAPROM)



ShapeShifer 3.3
1Mb MacRom, Mac IIic, SysSoft: MGi-7.1, 8Mb
Speedometer4.1:

	CPU	FPU	Bmark	FPUBmark
68060/50MHz:	3.305	34.248	2.985	2 526
68060/56MHz:	3 680	38.911	3.395	3 251
68060/69MHz:	4.508	47.717	4.189	3 979

PC-Task 3.0 (68020) Turbo
SysInfo 6.0 (Norton Utilities)

	'060/50MHz	'060/56MHz	'060/69MHz
CPU:	i80286	i80286	i80286
CPU MHz:	<=304MHz	<=345MHz	<=425MHz
CPU Speed (Benchmark):	<=13 5	<=15 1	<=19

(összehasonlításul:

Compaq 386/33MHz	Speed 34 7,
IBM AT 286/8Mhz	Speed 4 4,
IBM XT 86/4.77	Speed 1)

Landmark System Speed Test 6.0

	'060/50	'060/56	'060/69
CPU:	i80286	i80286	i80286
CPU MHz:	18.306	19 4	25 0
Video (CGA) chr/ms:	70 04	70 17	70 1

További szubjektív tesztet hajtottunk végre egy 133MHz-es pentium-os pC és az Amigám között. A pC felallása a következő volt: pentium 133MHz, 16Mb RAM. Az Amiga szintén 16Mb RAM-mal felszerelve. A tesztet a LightVawe képezte megpedig egy kép kiszámításával. A teszt során 4.0-ás Lightwave volt használva abból is az FPU-s változat. (Egyébként semmi lassulást nem eredményezett volna, ha a 3.5-ost használjuk, csak az pC-n nem elérhető.) A SpaceFighters *scene* 189. *képét* kellet kiszamoltatni Medium felbontásban Norender screen beallításban. (általában mindenütt az alap beállításokkal, pl. Rendering Type: Realistic stb.)
Az Amiga 69MHz-en ezt 19s alatt számolta ki. (A segment memory 8Mb volt. A legkisebb esetén 1s-t romlott ez az érték minden órajelen!) 56MHz - 23s kellet neki, és 50MHz-en 24s.

A pC-nek ezzel szemben a legjobb eredménye 34s volt de az általam is látott esetben éppen 43s volt. Ezt az értéket nem tudtuk a pC eseteben tovább fokozni, mivel ha kikapcsoltuk a virtuális memóriát, akkor kevés volt neki a 16Mb ezen kép kiszámításához (Csak zárójelben merem felhívni a figyelmet arra a tényre miszerint a '060-as még így is közel fele akkora órajellel ment, mint a pentium, és csak 32 bites, szemben a pentium 64 bitjével. Valamint ne felejtsük el megemliteni, hogy a '060-as csak 32Kb cache-t használ szemben a pentium minimum 256Kb-javal! Azonban az igazság kedvéért meg kell említenem, hogy a virtuális memória használata nélkül a pentium eredményei is jobbak lennének. Azt azonban nem tudom, lehetséges lenne-e Win95 alatt ezt kivitelezni? Valamint azt is meg kellene említenünk, hogy az árak viszont olcsobbá teszik a pentiumot. De ha nem pusztán a procit nézzük, már jócskán versenyképes az Amiga!)

Valószínüleg ezekből látható, hogy a kártya igen jól sikerült azt a negativumot leszámítva, hogy játékaink nagy része nem, vagy csak a cache kikapcsolásával fut (amely legalább feléré lassítja a procit!)

Még mielőtt megijednénk le kell szögeznem a Galaga fut!

Végül de nem utolsósorban az install lemezen található még néhány progy. Talán egy következő számban érdemes lesz sorra keríteni a jövő Assembly fordítóját, aminek shareware veziója a lemezen megtalálható. Ez az Assembly a Barfly nevet viseli. A további leírás helyett azonban a róla készült kép többet mondhat.

Bozó

Szevasztok skacok!

Itt most egy olyan átépítést szeretnék leközölni, ami valószínűleg meghosszabbítja az 1200-esbe épített 3 és feles vinyótok életét.
Mint ahogyan általában a gépben elő szokott fordulni, nagyobb méretű vinyó barátunk sajnos szöget zár be a vízszintes asztallal és mivel őkelme 5 foknál nagyobb dőlésszöget nem nagyon visel el, így forgó lemezkéi önállósulnának, megszűnik belső nyugalma. Ezen a nyugtalan helyzeten szeretnék segíteni, ha van egy kis barkács hajlamotok:

Első lépésnek talán szétcsavarozhatjátok a hálózatból kihúzott gépet összetartó 5 csavaruszt és kinyithatjátok a gépentyűt, amiben ha szerencsétek van benne figyel a vinyó, és alatta az árnyékoló lemez... ha ez nincs benne és nem is tudtok szerezni, akkor sajna nincs értelme az erolködésnek. Ha viszont van, akkor nagy buzgósággal neki lehet esni a LEDvezeték lehúzásához. A billentyűzetet úgy húzzátok ki hogy előtte ne felejtsétek el felpiszkálni valami csavarnyúzóval azt a műanyag szorítóbigyót, mert utána lehet hogy nem kell minden billentyűt használnod. Tehát most a vinyónk van soron, az alaplapról le kéne húzni az adatkábel csatit és megszabadítani fizikailag a tápfeszcsatitól is. Namármost a felső lemezünk szabadulását már csak floppynk gátolja, ezért gondoskodjunk róla hogy a 3 db belőle kicsavart csavar és a kábelei alaplaptól való megszabadítása után ne nagyon tudjon nekünk pofázni.

Főszereplő fémlemezünk van soron. A lemezfülecskéit gondosan ki kell hajtogatni és két kis csavarkája után a magunkévá tehetjük. (persze csak ha jó viszonyban állunk vele) Nem árt utánanézni valami gépműhelyszerűségnek, amiben esetleg van egy satu valamint rajztű (vagy valami) és egy vágószerszám, ami meghatározza munkánk kvalitását. Ez profiknál lehet grani, sarokköszörű, lemezvágóolló, mazochistáknak vasfűrészlap is megteszi. A darabolási munkához csak vastag védőkesztyűben és védőszemüvegben szabad nekikezdeni, különben magunkat is alakítjuk.

Drágalátos vinyoszunkat helyezzük a lemezre úgy, hogy közben gondoljunk arra hogy a vinyó adatkabelcsatit ne akadályozzuk és az alaplapon elhehyezkedő alkatrészeket, pl. kondenzátorokat se kergessük újabb területek meghóditására. A rajz szerint érdemes körülrajzolnunk partfogoltunkat a piros szín mentén úgy, hogy a zöldnél maradjon egy kis rész, ami összetartjaa két részt.

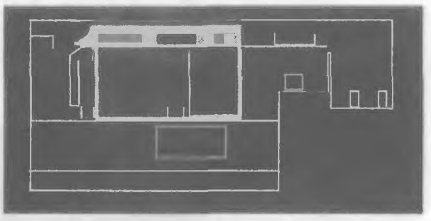
Majd ezután elvegezni a műtétet.A billentyűzetkábelnél érdemes egy sliccet

FIGYELEM!
A fent leírt HW módositasokat mindenki a saját felelősségere végezze el!
Ugyanis az esetleges következményekert az AMIGAonly felelősséget nem vállal!!!

kezdeményezni (a kék szint kivagni), majd behajtani (narancs szín mentén) úgy, hogy vízszintes állapotba kerüljön belsejét tekintve igen fordulékony barátunk.
A lila részt alulra hajtani, hogy ne legyen éles felület a vincsivel érintkező rész. Ha jól sikerült, akkor remekül bölcsőben érezheti magát és a fémforgácsok reszelővel való lesegítése után a biztonság kedvéért be is kell szigetelőszalagozni csak azért, hogy baba legyen. Ezzel el is végeztük lakatosmunkánkat hőn szeretett ezerkettesünkön, és már gondolkozhatunk is, hogy hogyan is lapátoljuk vissza a sz*rt a disznóba.

Egyszóval össze kéne rakni komputerünket. Ha összeraktuk, mégegyszer ellenőrizzünk le mindent és csak utána szereljük rá a műanyagburkolatot. Bár így több hely lesz a gépben és talán jobb a szellőzése is, ennek ellenére mégjobbá tenné pl. egy CPU-Cooler, mert belefér; és az opcionális turbokütyüt is hűtené. Ja már az elején a helyszínelésnél fel kell mérni, hogy vajon vinyográdunk tett-e lapossági fogadalmat, mint egyik-másik női mell és befér-e a billentyűzet és kábele alá. Na csak ennyit; remélem (bár sokat biztosan nem) segítettem.

Robo



AMiGA + INTERNET = AMINET!

Üdvözlök mindenkit a világ kapujából. Nos, ami itt következik, az a terjedőben lévő hálózat (nem valami kereske-delmi :) Amigás

használata, amit Louise már elkezdett.
Addig valószínüleg már sokan eljutottak, hogy Internet-en jártak, esetleg AmiNet-en is. Már néhányan rákérdeztek, miért van annyi AmiNet cím. Erre már megtalálhatta a választ az, aki több helyre is "bekukkantott". Mindenek előtt nézzük át az AmiNet "elvi" működését (gyakorlatilag - szerintem és tapasztalataim szerint is - eltér, de sebaj...).

Tehát van egy "AmiNet HQ" (a hálozat központja), ami jelenleg az amerikai **wuarchive.wustl.edu** (IP: 128.252.135.4), és ide érkeznek **fel** az anyagok, amelyek innen kb. 3-4 napon belül a többi AmiNet címre is "letükröződnek",azaz lemásolódnak.
Ez azért (lenne) célszerű, hogy ne 1 server-t terheljen le az a - nem is kicsi - amigás réteg, aki Net-ezik.

Ez tehát az elvi rész. Gyakorlatban azonban azt tapasztaltam, hogy van néhány olyan AmiNet cím, amely valamire specializálódik: pl. a skandináv AmiNet elsősorban játékokat/demokat tartalmaz, és sok utility nem is kerül el oda, de ez fordítva is igaz sok játék/demo nincs máshol csak ott!
(Ezzel már szívtam nem is egyszer: valamit kinézek az egyik AmiNet-listából, és a másikba belépve ott híre-hamva sincs...)
A német (meg olasz stb.) AmiNet-ek szép számmal tartalmaznak ezt is, azt is.

Az FTP-hez több program is van, bár ami az egyikben benne van, az a másikban nincs ;(. Mivel ez nem a reklám helye, így egy nevet sem ejtek ki, de általánosságban nem rossz, ha több program is megvan (lásd előző mondat). Azért nem kell azt hinni, hogy mert az xy-programnak csúcs a kezelése/dizájnja (pl. "Knájtrájdörös futófény" stb.), csak azt kell használni...

Erről jut eszembe: kérdezték tőlem, miért lassú *ez-vagy-az a site* (FTP-cim). Hát igen, ezt nekem is meg kellett tanulnom, hogy jól nézzem meg, melyik **országban** van a keresett ftp-site, mert megesett, hogy iccaka (mert ugyebár olyankor olcsóbb egy kissé, és élelmes a magyar :) egy USA-beli site-ra akartam csatlakozni, és baromi lassú volt. Miért? Há' mer' ott akkor van nappal, és ott olyankor nyomul az embertömeg!
(Ejnye-bejnye, földrajzból schwarzpotty!)

Na, folytatódjunk... A site-ok többségére nem kell semmilyen személyes regisztráció (név + passzvörd), "anonymus"-ként minden további nélkül lehet nyomulni (minden FTP-programban ez az alap). Persze lehet "személyeskedni" is, de az egy máááásik meskete...

Sok helyen vannak olyan alkönyvtárak, ahol az FTP-program semmit sem ír ki (0 files/0 bytes; ilyen pl. a /pub/priv/ alkönyvtár).
Ez azonban csak "álca": nem a z t jelenti, hogy ott nincs semmi, sőt... Csak éppen nem lehet megnézni, mi a tartalma! Ezt mi is kihasználhatjuk, ha valakinek FTP-n keresztül akarunk küldeni valamit, és szeretnénk, ha azt csak ő kapná meg. Egyszerűen ide feltöltjük, a filé nevét, megadjuk a címzettnek (e-mail?), és ő le tudja majd szedni NÉV SZERINT. Ugyanis mi is tudnánk onnan "anyagot" letölteni, csak nem tudjuk a filék nevét... Végülis lehet próbálkozni :) Azért arra ügyeljünk, hogy az ilyen helyeken max. 5-6 napig tűrik meg a cuccokat!

Az FTP-programok nagy része kétféleképpen tudja megjeleníteni az AmiNet tartalmát: ha csak

letölteni akarunk, akkor az 'ADT' (Automatic Download Tool(?)) a megoldás, hiszen ekkor csak egy ablakot kapunk, amelyben a név, hossz, ez-az-amaz ÉS egy rövid leírás olvasható minden filéről. Ez alapján könnyű kiválasztani, mi is érdekel minket.

Az ADT-s módszerrel kiválaszthatjuk azt is, hogy az aktuális dátumtól visszamenőlegesen hány napig szeretnénk látni az új fileket. Na, ezt jól megmondtam...
Van tehát
'RECENT' (új),
'RECENT-7' (1 hetes) és
'RECENT-14' (2 hetes?) lista, amelyet letölt az FTP program, és abból válogathatunk.

Egy pénzkímélő tipp:
töltsünk le 'kedvenc' site-unkról egy 14 napos listát, mentsük el valahogy (pl. a 'RAM:T/'-ből mentsük le vinyóra), és lépjünk is ki. Ne csodálkozzunk, ha 2-3 megás TXT-t kapunk, és 8-10 perc alatt jön le!

Nos, ebből a szövegfileból írjuk ki mindig a régi anyagokat, és az ADT-s módszerrel csak az éppen aktuális újdonságokat nézegessük meg vagy töltsük le (ezt a listát RECENT vagy RECENT-7, ha nincs új anyag, de ilyen ritkán van) automatikusan betölti az FTP-program).

A másik módszer, amikor kihagyjuk az ADT-t. Ekkor olyan képernyőt kell kapnunk, mintha valamilyen filékezelő programban (pl. DirOpus) lennenk: van egy Source (forrás; HONNAN) és egy Destination (cél; HOV.) ablak.

FIGYELEM! Vigyázzunk a feltöltéssel, mert nem lehet csak úgy püff-neki, felmásolni akármit! Erre (filé feltöltése AmiNet-re) egyebként később kitérek.

Tehát megkapjuk a fileablakokat, és innentől úgy lehet túrkászni az AmiNet-en, mint a haver vinyóján (kivéve azt, hogy törölni csak az általunk feltöltött fileket tudjuk :(

Az anyagok leszedése 1szerű: belépünk azokba a könyvtárakba, ahol a keresett filék vannak (pl. comm, game, wb, biz...) és kikeressük a cuccot. Ez miért jobb, mint az ADT-s módszer? Csak mert GYORSABB, hiszen a programnak nem kell mindenféle 1-2 megás szövegfájlokat letölteni/feldolgozni, csak "behúzza" az aktuális könyvtárak tartalmát. A módszer tehát gyors, de nem olyan kényelmes.

Ide kapcsolódik az előbbi "pénzkímélő" trükk hatásosabb verziója! Ehhez tudni kell, hogy kétféle átviteli módot tudnak az FTP programok: szöveges (text) vagy bináris. Ez utóbbival minden letölthető, a "text" móddal viszont csak szövegfilék, DE sokkal gyorsabban!

Példa: egy szövegfilé bináris módban kb. 2800-2900 cps (char/sec) speeddel jön le, ha viszont TEXT módban töltöm le, akkor 4000-4500 cps! Hasznos, ha egy site-ról le akarod tölteni a filélistát (ez a /pub/ könyvtárban RECENT-... vagy INDEX néven van), akkor az ADT nélküli módszerrel TEXT üzemmódban letöltöd! Ez a filé 1-2-3 mega, úgyhogy lehet számolni a nyereséget! :)

Na, remélem még itt vagytok :) Letölteni tehát már tudunk. Van aki itt le is áll, de a JOBBAK esetleg fel is szeretnének rakni néha a Net-re (pl. a legújabb Primo-emulátort :) Nos, kezdjük azzal a "szabályzattal", hogy mit NEM lehet feltenni:
- kereskedelmi progikat (a BSA örülne neki)
- a nem végleges progikat (ugyanis a Net-re feltett cuccokat CD-re mentik (AmiNet Set-néven), és ott egy cseppet nehéz módosítani...
- "copyright"-os hangmintákat/képeket (pl. digi/scan/etc.);
- olyan zenéket, amelyek egy "valódi" zene koppintásai;
- személy(eke)t ábrázoló képeket a beleegyezésük nélkül;
- szexképeket :);
- GNU progikat source nélkül;
- GIF/LZW kódolt filét (kép etc.) NoCD flag (mindjárt mondom!) nélkül, kivéve ha van licence-d...

Nos, ezek a fő "irányelvek". Ezután a legfontosabb szükséglet egy "xy.readme" filé kreálása (xy=programnév :) amely tartalmaz néhány infót.
Ehhez a legegyszerűbb, ha "puskázol" egy letöltött readme-ből (csak az e-mail címeket se felejtsd el átírni :) Azért néhány fontosabbat kiemelek belőlük (csakhogytudd...):

- a "Short": sorába max. 40 karakter lehet! (Szóval nem a dALLASZ 2953. részének forgatókönyve...);
- a "Type": azt az alkönyvtárat jelöli, ahová a filé "beillik": ezeket érdemes megvizslatni egy AmiNet-es listában, mert morcosan fognak rád nézni, ha a legújabb trace-képedet a"/biz/time" alkönyvtárba rakod :)
- a "Replaces": akkor kell, ha a feltöltendő progidból már van egy régebbi fent, és azt szeretnéd az új verzióval kicserélni;
- ha spéci követelménye van a stuffnak (pl. 32Meg RAM, PowerAmiga :) akkor azt egy "Requires": kezdetű sorral illik jelezni;
- a "Distribution": sorban jelezheted, ha a terjesztést illetően kikötéseid (hajó?) vannak: "NoCD"-t kell írni, ha NEM akarod a stuffodat a legközelebbi AmiNet CD-n látni (van ilyen?). Ha pedig CSAK az AmiNet-nek adsz jogot a terjesztésre, akkor "AmiNet" a kulcsszó.

A filénév kiterjesztéssel együtt max. 18 bötű lehet (nem elég?), és - ha lehet -, kisbetűket tartalmazzon, és a stuff neve egyezzen a .readme filé nevével (pl. AMIGA.lha és AMIgA.readme nem lesz kóser). A használható packerek: DMS (1.11, és csak trackloaderes cucc esetén!), illetve LHA (LHA vagy LZH kiterjesztéssel). Képek esetén .JPG és .MPG packolás nélkül mehet. Ja, és az archive-ban NEM lehet (a mexokott) tonnányi BBS-hirdetés! (Sőt, 1 db sem!)

Nos, nagy vonalakban ennyit. Ha minden jól megy, és Magic is úgy akarja, akkor a next számban tovább böngészünk, csak akkor nem az FTP, hanem a WWW lesz a keyword...

Goa

AMIGA + CD
III. rész
CD-k írása, ISO File-ok

Nohát végre sikerült elérni az AMIGA + CD téma egyik legrövidebb állomását. Mégpedig a CD író, illetve ISO File generáló programokról szóló részt.

A leggyakoribb mese, mikor az ember hosszú file-nevekkel ellátott CD-t akar íratni (írni), hogy AMIGÁn elkészíti az ISO File-t, és azt egy pc-s CD írónál egyszerűen felíratja egy CD-re. Ehhez kell egy 650 MByte-nál nagyobb AMIGA formátumú HD (erre speciel az FFS-t ajánlom), illetve egy 650 MByte-nál nagyobb kapacitású pc-s winchester - amelyhez a legjobb egy LBA-s alaplappal formázott HD - mivel a mezei "trükkösen" megformázottakkal mindig csak a baj van!

Ebben az esetben a legjobb és a legegyszerűbb megoldás az **ISO CD** nevű progy-t használni. Ez ugyanis annyira jó, hogy ha van hozzá TradeMark File-unk (CD32.TM, CDTV.TM), akkor a megfelelő masinákon még bootolni is fog a CD-nk! Meg kell adni a Source Directory-t, valamint a Volume Name-t. Majd be kell olvasni a directory struktúrát, s mihelyt ez megvolt -> Build ISO File!

Figyelem! Az ISO File neve (*.iso) nem azonos a CD leendő nevével... Azt ugyanis külön meg kell adnunk és csak a kezdés előtt adhatjuk meg, az ISO File nevét bármikor, bármire módosíthatjuk. (célszerű *.iso nevet adni neki, mert a pc-s CD íróknál ez a default)

Az **ISO CD** jó kis progy, de ha pl. nincsen egy nagy AMIGÁs HD-nk, hanem sok kicsi (amely, mint tudjuk sokra megy...), akkor megsz*ptuk, hacsak....

... hacsak nincsen meg "véletlenül" az **ASIMWare** által kreált **MASTER.ISO** nevű még remekebb kis progy, amellyel ripsz-ropsz legyőzhetjük eme akadályt, valamint CD-t is tudunk vele írni - amennyiben megvásároltuk a programot... és van valami SCSI madzag a gépünkben.

Sajnos ezt nem tudtam kipróbálni, pedig madzag az még lett volna... de író az nem akadt.

Akinek valami gondja-baja van CD írásilag, az írjon nyugodtan, mert úgy gondolom, hogy a téma annyira magától érthető, hogy nem kell hozzá a szokásos Point & Shot típusú ismertető (ami foglalná csak a drága helyet a lapban).

No meg nem is találkoztam még olyan fazonnal, aki nem tudta volna megírni a sajat hosszú file-neves CD-jét valamilyen úton módon!

Legközelebb szóba hozom az eddig mostohán elhallgatott Plug`n`play CD device-t.

Magic

Eladó:

Hangdigi	2900 Ft
Mikrofon + erősítő beszédfelismerő software-rel	1000 Ft
4 Joystick adapter	600 Ft
Joy/Mouse automata átkapcsoló	1400 Ft

Érdeklődni lehet:
RICZÁK FERENC-nél
délelőtt a **06(32)410-433 / 298**-as melléken,
délután a **06(32)440-724**-as telefonszámon,
vagy a **Salgótarján, Gagarin u. 6. 31D4** címen - levélben.
(a hirdető megjegyzése: AMIGA RULEZ!)

Üdvözlök minden lelkes assembly rajongót! Végre megjött a következő szám is, és ahogy ígértem, az aritmetikai utasításokkal fogjuk most folytatni.

ASMONE

3. RÉSZ

ASSEMBLY PROGRAMOZÁS

Akkor hát:
izzít AsmOne és GO!

Először egy kis számelmélet fog következni. Nézzük csak meg jobban azt a byte-ot.

Ezen 0-255-ig tudunk egy értéket eltárolni.
Mi lenne, ha a legfelső bitet előjelként értelmeznénk?!

Akkor -128-tól 127-ig lehetne számokat ábrázolni. Ekkor a 255 értelmezhető -1-nek is. Vagyis ha egy számhoz hozzáadunk 255-öt, akkor az 'átfordul' és eggyel kevesebb lesz, vagyis mintha hozzáadtunk volna -1-et. Persze a word-öt és a long-ot is lehet így értelmezni, ekkor az előjel a 15. és a 31. bit lesz.

Nézzük meg, hogy hogyan lehet egy tetszőleges számot negatív számmá átalakítani, az egyszerűség kedvéért csak byte-on!

Vegyük az 1-et és csináljunk belőle -1-et!

```
00000001
```

Vegyük a negáltját, vagyis minden bitet invertáljunk!

```
11111110
```

Ehhez hozzá kell adni 1-et (ennek az 1-nek semmi köze az eredeti 1-hez, csak a véletlen műve!)

```
  11111110
+ 00000001
------------
= 11111111
```

Meg is kaptuk a -1-et, vagyis a 255-öt.
Tehát a szabály ez: **Vegyük a szám negáltját és adjunk hozzá 1-et**. Kész. Ezt nevezik **kettes komplemensnek**. Erre a kis kitérőre azért volt szükségünk, hogy az egyes flag-ek működését jobban megértsük. Például így a V (oVerflow) flag jelentése már sokkal világosabb lehet. Ha byte méretben 127-hez (a legnagyobb ábrázolható pozitív szám: 01111111) hozzáadunk 1-et, akkor az eredményt már nem tudja egy byte-on előjelesen eltárolni, mert akkor már 9 bit kellene, de valamit akkor is csinálni kell, tehát az eredmény 128 lesz, vagy értelmezhetjük akár -128-ként is. Ebben az esetben fog a V flag 1-re váltani.
Most már akkor lássuk az aritmetikai utasításokat!

ADD - ADD binary

A processzor adat- és címregisztereihez, ill. a memória valamely byte, word vagy long részéhez tudunk hozzáadni egy megadott értéket (ez persze egyáltalán nem igaz, de erről később). Ez lehet közvetlen érték (például 5) vagy bármely címzésmóddal megadott érték.
Ez természetesen hatással van a flag-ek állapotaira, tehát, ha az eredmény esetleg nulla, akkor a Zero flag 1 állapotú lesz, ha nem akkor természetesen törli azt! Ha a legfelső bitről (byte-nál a 7., word-nél a 15., long-nál a 31.) átvitel történik, akkor a Carry bit lesz 1-es (az eXtended flag ugyanúgy működik, mint a Carry). Ha a szám értelmezhető negatívként, akkor a Negativ flag lesz 1-es és a V flag is az előbb leírtak alapján fog működni. Ezek után lássunk néhány példát.

ADD.B #$5,D0
- a D0 értékéhez hozzáad byte-osan 5-öt.

Arra figyelni kell, hogy az átvitel csak a Carry-ba kerül be, ha túlcsordulás lenne, a regiszter 8. bitjére nem fog átmenni! Byte-os méretben csak adatregiszterhez lehet hozzáadni, címregiszterhez nem! Ilyenkor az AsmOne az '**Address Reg. Byte/Logic**' hibaüzenettel áll le.

ADD.W #$1230,A5
- az A5 regiszterhez adja hozzá word méretben a #$1230 értéket. A túlcsordulás itt sem megy át a 16. bitre, csak a Carry-be.

ADD.L #$534EFFFF,D7
- a D7-hez adja hozzá long méretben a megadott értéket.

Ezzel le is tudtuk a közvetlen érték hozzáadását. Lássuk, hogy a memóriával hogy áll a dolog!

ADD.B #-1,$70000
- a $70000-címen levő értékhez hozzáad -1-et (vagyis 255-öt).

ADD.W $0000,$70000
- a $0000 címen levő word értéket hozzáadja a $70000-es címen levő értékhez.

ADD.L $0004,D0
- a $4-es címen levő értéket hozzáadja a D0 regiszterhez.
A memóriáról ennyi elég is lesz. Most már csak a különféle címzésmódokra nézzünk meg néhány példát.

ADD.B #$5,$10(A0,D0.L)
- az A0 regiszter értékéhez hozzáadja a D0 értékét long méretben és még $10-et is hozzáad. Ez mutat egy címre és e címhez ad hozzá byte méretben 5-öt.

ADD.W $4(A1,D1.W),D0
- az A1 regiszter értékéhez hozzáadja a D1 értékét word méretben és még $4-et.
Ezen a címen található értéket hozzáadja a D0 regiszter értékéhez.

Ezeket lehet össze-vissza kombinálni és persze egyszerűbben is lehet használni (pl.: csak (A1) mutat a címre).

Akkor lássunk, hogy mi is az igazság! Az AsmOne (és más fordítók is) megengedik, hogy nekünk ne kelljen sok utasítást fejben tartani és vigyázni arra, hogy melyiket mikor kell használni, hanem csak egy utasítást kelljen megjegyezni, az ADD-ot. Amikor az előbb azt írtam, hogy cím és memóriatartalomhoz is ADD-al lehet hozzáadni, akkor ez csak egy kis egyszerűsítés volt. Az ADD csak adatregiszterhez tud hozzáadni! Ha viszont címregiszterhez adok hozzá, akkor azt egyszerűen kicseréli (nem a forráslistában!) egy ADDA-ra, ha közvetlen értéket adunk hozzá valamihez, akkor pedig ADDI-re. Most pedig akkor jöjjenek az ADDA és ADDI utasítások.

ADDA - ADD Binary Addressregister

Ez az utasítás nagyon hasonlít az ADD utasításra, a különbség mindössze csak annyi, hogy célnak (hogy mihez adunk hozzá) csak címregiszter adható meg. A méret csak word vagy long lehet. Vigyázzunk arra, hogy az AsmOne V1.26 egy picit bugos, mert megengedi, hogy adatregisztert írjunk célnak (**ADDA #$1,D0**). Ekkor hibaüzenettel kellene leállnia, de mégsem teszi és a memóriába egy ORI utasítást fordít. Látszólag minden rendben, de a programunk mégsem fog működni. Viszont amit jól csinál az AsmOne, az az, hogy ha egy ADD utasításnál a cél egy címregiszter, akkor automatikusan ADDA-t fog fordítani. Ezért inkább mindenhova írjunk ADD-ot, a fordító majd kicserélget mindent (tehát **ADD.W #$5,A0** is jó).

ADDi - ADD Immediate

Közvetlen érték hozzáadása memóriaértékhez. A használható hosszok: byte, word, long. A fordító az **ADD.B #$5,$70000** utasítást fogja kicserélni **ADDI.B #$5,$70000**-re.

Az eddigiekből remélem kiderült, hogy nyugodtan használjuk mindig az ADD utasítást, a fordító majd vacakol a helyes utasítás kitalálásával.

Viszont van egy hasznos kis utasítás, mely eltér az eddigi Add-októl, mégpedig:

ADDQ - ADD immediate Quick

Közvetlen 3 bites érték hozzáadása adat- és címregiszterhez ill. memóriához (most tényleg mind ADDQ lesz). Három biten ugye 0-7-ig lehet értéket eltárolni, de nullát minek adnánk hozzá valamihez!? Ezért inkább legyen az értelmezés 1-től 8-ig. Ez egy utasításból csak 3 bitet foglal le, tehát miért ne legyen benne magában az utasításban? Így ez az utasítás - ha nem memóriacímet adunk meg - csak 1 word hosszú. Cím megadása esetén 1 long-al fog kibővülni. Ez miért is jó?! Azért, mert sokkal gyorsabb, mintha ADD-al adnánk hozzá, mert az egy külön word-ön tárolja el a hozzáadandó értéket. Ha tehát 1-től 8-ig akarunk hozzáadni értéket valamihez, akkor használjuk ezt, mert általában a fordítók nem cserélik ki automatikusan az **ADD.W #$1,D0**-t **ADDQ.W #$1,D0**-ra (sajna az AsmOne sem).

Az összeadásokról most ennyi elég lesz, habár van még egy ADDX utasítás is, azzal most nem akarok megkavarni senkit (majd később...). Ezért most aztán jöhet a kivonás is!

SUB - SUB binary

Az ADD utasítással analóg módon ugyanazt el lehet mondani, csak éppen az egészet kivonással. A fordítók SUB helyett is a most következő utasításokat fordítják, így erről többet nem is érdemes mondani.

SUBA - SUB binary from Addressregister
Ez nem a téli nagykabátról szól, hanem a kivonásról, mégpedig címregiszterből. Ennyi.

SUBI - SUB immediate

A SUB becézett formája... Na jó, nem. Közvetlen érték kivonása, úgy mint az ADDI utasításnál.

SUBQ - SUB immediate Quick
3 bites közvetlen érték kivonása.

Most akkor térjünk át a szorzásra és az osztásra. Régen a processzorok nem tartalmaztak külön utasítást ezekre (pl. Motorola 6500-az sorozat), azt a programozónak kellett külön megoldania. A fejletebbek már tartalmazzák, de végrehajtásuk nagyon lassú. Ezért ha lehet, csak ritkán alkalmazzuk, ha van rá elég memória akkor cseréljük ki inkább táblázatra.
A 68000-es proci kötetlensége itt is jól fog látszani, mert más prociknál az egyik 'tényező' helye kötött (pl.: intel az accumulator regiszterével), itt csak annyi a korlátozás, hogy címregisztert nem használhatunk (még így is 8 (!) regisztert lehet használni).

MULU - MULtiply Unsigned

Egy adatregisztert tudunk megszorozni egy másik regiszterrel vagy egy memóriacím tartalmával. 68000-es proci esetén csak word hosszot szorozhatunk word hosszal, de az eredmeny long-os lesz, 68020-nal long szorzása is megengedett. A szorzásnál a legfelső bitet nem értelmezi előjelként.

68000-es proci:

MULU #4,D0
- a D0 értéket megszorozza 4-el.

MULU $1000,D2
- a D2 értéket megoszorozza a $1000 címen levő word-del.

MULU D1,D2
- a D2-t megszorozza a D1 regiszterrel. Az eredmeny természetesen a D2 regiszterbe kerül. 68020-as procinál megengedett a két long szorzása. Ekkor az eredmény csak 2 long-on fér el, tehát meg kell adni, hogy hova tegye:

MULU D0,D2:D1
- ekkor az eredmény alsó long-ja a D1-ben lesz, a felső long a D2-ben.

Lassunk erre egy példát:

Szorozzuk össze a $FFFF -et a $100000-el. Az eredmény könnyen kiszámolható, hogy $FFFF0000 lesz, de ez már nem fér el egy long-on. Hogy is csinálja akkor ezt a gép?!

```
MOVE.L #$FFFF,D0
MOVE.L #$100000,D1
MULU.L D0,D2:D1
```

A D2 tartalma $0000000F a D1 tartalma $FFF00000 lesz. Ennyire egyszerű.

Használható még a **MULU.L D1,D2** forma is, ekkor az eredményt csak egy long-ra teszi. Ilyenkor előfordulhat, hogy az eredmény nem fér el egy long-on, ekkor a V flag 1 lesz.

MULS - MULtiply Signed

Hasonlóan a MULU-hoz itt is ugyanúgy lehet szorozni, csak itt a legfelső bit előjelként fog szerepelni.

Nézzünk erre egy példát:

```
MOVE.L #$FFFF,D0
MOVE.L #$FFFF,D1
```

Ezek lesznek a kiinduló értékek. Ha előjelesen vesszük őket, akkor mindkettő -1-et jelent. Ha összeszorozzuk őket, akkor az eredménynek 1-nek kell lenni.

MULS.W D0,D1
- Az eredmény tényleg 1 lesz. Ha előjel nélkül szoroznánk össze akkor az eredmény $FFFE0001 lenne.
68020-nál itt is használható az alábbi forma:

```
MULS.L D0,D2:D1
vagy
MULS D0,D1
```

DiVU - DiVide Unsigned

Egy 32 bites adatregisztert tudunk elosztani egy másik 16 bites regiszterrel vagy egy memóriacím tartalmával úgy, hogy a célregiszter alsó word-jébe kerül az egészrész, a felső word-be pedig a maradék. A legfelső bitet nem értelmezi előjelként. Ha az osztó 0, akkor az 5-ös kizárás (Exception) fog életbe lépni. Ez annyit jelent, hogy ha nem AsmOne alól futtatjuk a programot, akkor a gépünk egy szép piros villogó kerettel fogja díjazni működésünket. AsmOne alól csak egy ** **Division By Zero** ** üzenettel fog leállni a programunk.

Például:

```
MOVE.L #$10,D0
MOVE.L #$10010,D1
DIVU.W D0,D1
```

Ekkor a D1-et osztja el a D0 regiszterrel, az eredmény a D1-be kerül ($00001001). Ekkor látszik, hogy a felső word nulla, vagyis nincs maradék.

```
MOVE.L #2,D0
MOVE.L #11,D1
DIVU.W D0,D1
```

Most a 11-et osztjuk el 2-vel, az eredmény $00010005 lesz. Vagyis az egészrész 5, a maradék 1.

68020-as procitól megengedett a **DIVU D0,D2:D1** formájú utasítás is.
Persze valaki nehogy azt gondolja, hogy csak D0 és D2:D1 lehet az utasításban! Nem, ez csak egy példa. Ekkor a D0 long-gal osztja el a D2:D1-ben megadott kettős long-ot (64 bit). Az előző példánál maradva nézzük meg ennek a működését!

```
MOVE.L #2,D0
MOVE.L #11,D1
MOVE.L #0,D2
DIVU.L D0,D2:D1
```

A D2-t természetesen előtte ki kell nullázni! Ekkor az egészrész a D1-be, a maradék a D2-be kerül.

Lehetőség van még a következő formára is: **DIVU.L D0,D1.**
Ekkor D1-be csak az egészrész kerül, a maradék elveszik.

DIVS - DIVide Signed

Hasonlóan a DIVU utasításhoz, itt is minden ugyanúgy működik, csak itt a legfelső bit előjelként van értelmezve.

A szorzás és osztás bevezetésében írtam, hogy érdemesebb itt-ott táblázatot használni. Most erről is írok egy-két sort és természetesen példákat is.

Táblázat szorzásnál használható és akkor, hogy ha egy regisztert akarunk megszorozni egy konstans értékkel (pl.: **MULU #40,D0**) és a regiszter csak egy meghatározott - nem nagy - tartományon belül lesz mindig, ill. ezt a programrészt sokszor akarjuk használni (ha az egész programban csak egyszer kell szorozni, akkor az igazán elhanyagolható). A táblázatunk tele van tehát a 40 szorzataival, mégpedig word méretben:

```
TAB:
DC.W  0,40,80,120,160,200,240,280,320 360
DC W 400,440,480,520,560,600,640,680,720 760
```

Ekkor ha a D0 értéke például 5, akkor a táblázat 5. eleme lesz az eredmény (a sorszámozást 0-tól kezdjük!), vagyis 5*40=200.
Ehhez 68000-es procinál az alábbi program kell:

```
MOVE.L #5,D0
```

A D0 regiszterbe valahogy bele kell kerülnie az 5-nek...

```
MOVE.L #TAB,A0
MULU.W #2,D0
MOVE.W (A0,D0.W),D0
```

A **MOVE.L #TAB,A0** utasítás a táblazat kezdőcímét teszi az A0 regiszterbe.
A **MULU.W #2,D0** megszorozza a D0-t kettővel a word miatt. Mivel ez elég lassú (és pont ezt akartuk kivédeni), ki lehet (nem csak lehet, KELL!) cserélni egy **ROL.W #1,D0** utasításra, amit a következő számban fogunk tárgyalni.

Egyelőre csak annyit kell róla tudni, hogy eggyel balra lépteti a biteket a D0 regiszterben, jobbról pedig nulla bit jön be. A **MOVE.W (A0,D0.W),D0** pedig kiszedi a táblázatból a megfelelő elemet.

Ez a program 68020-as procitól kezdve egy kicsit leegyszerűsödik, mert a kettővel való szorzást be lehet vinni a MOVE utasításba:

```
MOVE.L #TAB,A0
MOVE.W (A0,D0.W*2),D0
```

A **MOVE.L #TAB,A0**-t pedig érdemes csak egyszer megcsinálni és az értéket tovább nem bántani.
Ezzel megint sok processzoridőt megspórolhatunk magunknak.

Persze ha a táblázatunkban nem word, hanem byte van, akkor a 2-vel való szorzást ki lehet hagyni, ha pedig long, akkor **ROL.W #2,D0** vagy **MOVE.W (A0,D0.W*4),D0** kell.

A következő részben a logikai utasításokkal fogjuk folytatni, addig is jó próbálkozgatast mindenkinek!

Prievara Zsolt

A Kőrösladányi AMIGA Club
tagokat keres!

Ha Kőrösladány közelében laksz, és szívesen lejárnál AMIGAs arcok közé, akkor ott a helyed!

Szervező: Kovács János (Nissifer)
Kőrösladány, Baross u. 9/1 5516
Telefon: 01 (Kőrösladány) 469

C Programozási Rovat (3. rész)

Az előző részben megnéztük a C alap adattípusait. Most a függvénnyekkel leszünk el egy kissé.

Szóval csapjunk a lovak közé. Az előző számban már találkozhattunk két függvénnyel is. Az egyik a main() volt, míg a másik a printf().
Mivel a C függvénnyekkel dolgozik, így nyílvánvaló, hogy a függvényeknek is van típusuk. Ez a típus a visszaadott érték típusát definiálja. Ezért az előző számban megjelent egyszerű függvényünk szintaktikailag nem volt kielégítően leírva. Helyesen a következőképpen nézne ki:

```
void main( void )
{
     printf("Hello Világ\n");
}
```

Mint látható a main függvény név elé került egy void típus deklaráció, ami szintén azt jelenti, hogy nem szándékozunk a függvénnyel értéket visszaadni az őt meghívónak. Annak, hogy a fordító mégis elfogadta egy egyszerű oka van, mégpedig az, hogy ha nem határozzuk meg a változó vagy függvény típusát, ő azt önhatalmúlag int-nek veszi. A main függvény azonban egy kissé speciális eset a függvények érték visszaadását tekintve. A main függvény által visszaadott érték ugyanis nem az általunk megírt programban marad hanem az őt meghívó CLI task vagy process kapja meg, és általában hibakódot szokott tartalmazni, amely a program futását megakadályozó okokról ad némi felvilágosítást.
Amigán általában a durva hibák, amelyek a programunkat megakadályozták a futásban 20-nál nagyobb értéket szoktak jelenteni.
Ezért illik leírni a program dokumentációjában, hogy ez mit is jelent.
20 alatti hibakódokat általában olyan programok használnak, amelyeknek egy CLI if-ben van szerepük (pl. várunk az egér gombjának lenyomására, és ha ez megtörtént 5-öt adunk vissza a jobb gomb esetén és mondjuk 10-et a bal gomb esetén).
De térjünk vissza a C-hez. Eddig még talán nem esett szó a szintaktikáról a C-ben, mert még nem is írtunk C programot. De a fent leírt programrészhez hozzá kell tennünk, hogy a kapcsos (kössz Louise nem jutott eszembe a múltkor) zárójelek közötti résznek melyik alkatrésze micsoda. A printf egy függvény, amely az idézőjelek közötti szöveget megjeleníti a standard kimeneten. Figyelem! C-ben a " és az ' között lehet némi eltérés. Mégpedig a következő: a " jel általában egy karakteres tömb vagy egy karakter címét jelöli, míg
a ' jel az általa határolt karakter értékét jelenti.

A függvény megadását követi egy pontosvessző, ugyanúgy mint a pascalban a sor lezárására. Tárgyaljuk ki egy kicsit a printf függvényt. Ez egy igen jól használható függvényecske. A C-ben egy függvénynek a paramétereit zárójelben szokás megadni. Ha több paramétert szeretnénk megadni, a paramétereket egymástól vesszővel választhatjuk el. Természetesen lehetőség van paraméterenkénti átadására nem csak változóknak, hanem tetszőleges kifejezésnek és akár függvény által visszaadott értéknek is. (A C-nyelv igazán Amigáshoz méltó nyelv mivel igen jól lehet benne kavarni! :-)

A printf függvény működése jól elképzelhető, ha figyelembe vesszük, hogy a szabványos kimenet általában egy egység, sőt általában a monitor. A gép rendszere lehetővé teszi számunkra azt, hogy eme kimenetet egység lévén mint file egység érhessük el. Persze az olvasás az egységről nem értelmezett, legalábbis file-osan. Tehát a printf nem csinál mást, csak a paraméterként megadott változók értékeit kimásolja a CON:-ra. Maga az Amiga rendszerszoftvere intézi el azt, hogy ez karakterek formájában látható legyen. Az igazsághoz hozzá tartozik azonban még az is, hogy a printf-nek van még ezenkívül számtalan egyéb dolga is. Ezeket könnyen beláthatjuk, ha a neki átadható paramétereket megnézzük. Tehát a printf paraméterei a következőek:

printf(formátum, arg1, arg2, ...)

A printf működését a formátum parameterben átadott karakter változóval adhatjuk meg. Ez a formátum karakter a printf-et utasíthatja, hogy az arg1, arg2 ... -t milyen formátumban másolja a kimenetre. A formátum argumentum típusa tipikusan char*, azaz karakter tömböt megcímző mutató. Ezért megadhatjuk rögtön a zárójelek között " jeleken belül.
Tehát nézzük meg a példa programunkban átadott formátum argumentum jelentését (a formátum argumentum a köv. volt: "Hello Világ!\n").
Az idézőjelek között tetszőleges szöveget írhatunk, amely a kimeneten meg fog jelenni. A szöveg végén a \n karakter azt jelenti, hogy az utolsó karakter a sor emelés karakter. Erre azért van szükség, mert a kimeneten akkor jelenik meg az üzenet, amikor egy sor vég jel (return 0x0A) érkezik. A sor vég jelet azért kellet ilyen különleges módon megjelölni, mivel ez billentyűzetről nem érhető el. (Az Enter megnyomása ugyan egy ilyen karaktert generál, de ez a forrás begépelését szolgáló szövegszerkesztőnek jelenti a sor végét.)
Létezik egy másik speciális karakter is amelyre egy hasonló jelölés szolgál, mégpedig a 0-ás karakterre.
Ez a jel a \0.
A nullás karakternek speciális jelentése van karakteres tömbökben, mégpedig a karakteres tömb végét jelzi. Speciálisan a printf-nek vannak még olyan karakterei, amelyek neki különböző formátumra vonatkozó utasításokat rejtenek. Ezek a jelölések mindig a % karakterrel kezdődnek. Ahol ez a karakter szerepel a formátum argumentumban, ott az általa jelölt formátumban jelenik meg a kimeneten az argumentumként átadott további printf paraméter. A % jel és az argumentum formátumát előíró karakterek között még szerepelhetnek egyéb karakterek is, ezek a következők:

1. amely a balra igazítást jelenti.

2. számjegyekből álló karakterlánc, amely a minimális mezőszélességet határozza meg.

Az átalakított szám legalább ilyen széles vagy szükség esetén szélesebb mezőben nyomtatódik ki. Ha a konvertált argumentum kevesebb karakterből áll, mint a mezőszélesség, akkor bal oldalon (vagy, ha balra igazítás jelző szerepel, akkor jobb oldalon)

C PROGRAMOZÁS

"ez itt a reklám helye!"

MEGJELENT!

Megjelent az AMIGAonly ASSEMBLY és C programozás rovatok szerzőinek könyve, amely AZ AMIGA PROGRAMOZÁSA C ÉS ASSEMBLY NYELVEN címet viseli!

"Ez a könyv azzal a céllal készült, hogy betölse az űrt, amely a magyaroszági Amigás könyvek terén tátong. A könyvvel célunk volt olyan eszközt adni a kezetekbe, melynek segítségével magatok is eligazodhattok az Amiga rendszer programozásában.

A könyv leírja a leginkább használt C és Assembly fordítók használatát (SAS/C és AsmOne), jónéhány rendszer-könyvtár leírását, alacsonyszintű grafikát, képernyők, ablakok, menük, gadgetek és requesterek készítésének csínjátbínját.
Természetesen mindezt az 1.3 - 3.1 rendszereken is bemutatjuk és nem csak a levegőbe beszélünk, mert a lemezmellékleten bőséges példaprogram kínálat található."

Megvásárolható az AMIGA CENTER-ben, Budapest VII. ker. Wesselenyi u. 21. Tel.: 267-90-37, 267-90-38

illetve megrendelhető az AURUM DTP Stúdiónál. Arany Sándor (Aurum) Tel.: (06) 60 486-811 e-mail: aurum@mail.matav.hu

a mező kitöltődik, hogy ezáltal az előírt mezőszélesség meglegyen. A kitöltő karakter közönséges esetben szóköz, (space 0x20), ill. amennyiben a mezőszélességet előnullával adtuk meg, akkor nulla. (Ez a nulla nem jelent oktálisan értelmezett mezőszélességet)

3. . amely a mező szélességet a rákövetkező számjegy sorozattól választja el.

4. Számjegysorozat (a pontosság), amely a láncból kinyomtatásra kerülő karakterek maximális számát vagy float és double esetén a tizedes ponttól jobra kinyomtatandó számjegyek számát határozza meg.

5. l (az el betű) hosszmódosító, amely arra utal, hogy a szóban forgó adat int helyett long.

A % jel után a következő konverziós karakterek állhatnak:

1. d
Az argumentum decimális jelölés-módúvá alakul.

2. o
Az argumentum előjel nélküli oktális (8-as szamrendszer) számmá konvertálodik (előnulla nelkul).

3. x
Az argumentum előjel nelküli, hexadecimális (16-os szamrendszer) számmá konvertálódik. (vezető 0x nélkül)

4. u
Az argumentum előjel nélkuli decimális jelölésmódúvá alakul.

5. c
Az argumentumot egyetlen karakternek tekinti.

6. s
Az agumentum karakter lánc; a láncbeli karakterek mindaddig nyomtatódnak, amíg a nulla karakter nem kerül sorra, vagy amíg a pontossagi specifikácio által előírt számú karakter kiirasa még nem irodott ki.

7 e
Az argomentumot float-nak vagy double-nak tekinti, és a **[-]m.nnnnnnE[±]xx** decimalis jelölésmódba konvertálja, ahol az n-ek karakterlancának hosszát a pontosság adja meg. Az alapertelmezés szerinti pontosság 6.

8. f
Az argumentumot float-nak vagy double-nak tekinti, és a **[-]mmm.nnnnn** decimális jelölésmódba konvertálja, ahol az n-ek karakterláncának hosszat a pontosság adja meg. Az alapértelmezési pontosság 6. A pontosság nem határozza meg az f formátumban nyomtatott értékes számjagyek számát.

9 %e és %f közül a rövidebbet használja; az értéktelen nullakat elhagyja.

Ha a %-ot követő karakter nem konverziós karakter, az illető karakter nyomtatásra kerül: így a % mint %% iratható ki. De nézzünk egy kis példát:

Vegezzünk el néhany egyszerű szamítást. Először egy egyszerü dolgot intézzünk el. Legyen egy kör sugara 12 cm. Számoljuk ki a kerületet:

```
#include <stdio.h>

void main( void ) {
      printf("A kör kerulete, ha a sugár
       %dcm : %fcm \n", 12, 2*3.14*r);
}
```

Azt hiszem különösebb magyarázatra nem szorul a fenti példa De lássunk egy kicsit komplikáltabb példát. Számoljuk ki ugyan ezen kör területét.

```
#include <stdio.h>

void main( void ) {
      int r=12;      /* A kör sugara */
      float pi=3.14;   /* A pi */
      printf("A kor területe, ha a
      sugár %dcm : %fcm \n", r,
      pi*r*r);
}
```

Ha figyelmesen megnézzük, észrevehetünk újabb dolgot is a forrásban. Ez a /* jelölés és a */ jelek. Ezek között a jelek között elhelyezkedő szöveget a fordító egyszerűen átlépi, mivel ez csak a mi számunkra hordoz jelentést.
A pascal a megjegyzéseket a {} jelekkel jelöli, míg a BASIC a REM kulcsszót használja ilyen célra. Van másik jelolés is amit használhatunk, de ez a szabvány C-ben nincs ilyen jelentéssel felruházva. Nevezetesen a // jelölés.
Ezen jelek használatakor legyunk óvatosak, mivel nem minden fordítónál jelenthet megjegyzést. Ez a jelölésmod egyebként a C++ -ból ered és általában olyan fordítók fogják elfogadni, amelyek fordítanak C++ szintaxissal is. (A SAS/C ilyen!) A // jelet csak a sor elejére kell kitenni és onnan a sor végéig hatasos. Ez be is határolja felhasználásának területét. Mint latható a printf használata igen egyszerű. Meg kell azonban jegyeznem azt, hogy a printf annak eldöntésére, hogy hany argumentum van megadva a formátum karaktereket veszi figyelembe. Ha nem jó számú argumentumot adunk át neki, előforulhat, hogy megzavarodik. Látvanyos gurulashoz szokott vezetni, ha karakteres tömböt adunk át neki mint kiírandó karakter lánc, csak éppen a végét jelző 0 karakter nelkül.

Miután mar ismerjük a printf függvényt, tovább is léphetünk. Merüljünk most bele a saját függvény készítésébe. Ahhoz, hogy egy függvényt definiáljunk nem kell mást tennünk, mint megadnunk a nevét. A függvény megadas szintaktikája a következő:
- A függvény típusa
- A függvény neve valamint utana zárójelben
- Az átadható paraméterek típusa, ill
- Az átadható paraméterek neve.

Nézzünk erre egy egyszerű példát. írjunk egy függvényt amely a neki átadott számot negyzetre emlei és azt adja vissza kimeneti értékként. Ez a következőképpen nézhet ki.

```
float negyzet( float be_érték )
{
      return( be_érték * be_érték );
}
```

Az igy leirt fuggvenyünk várhatóan elvégzi a negyzetre emelés igen hosszadalmas és larasztó munkáját helyettunk. Mint láthatjuk a függvény megadása igen egyszerű, bár ha a fentiek szerint adjuk meg, nem mindig jól olvasható, főleg több száz soros program esetén. Erre több megoldás is létezik. A leghasznalhatóbb szerintem az ha minden fuggvényunk előtt egy egesz sort hagyva megjegyzésnek valamilyen elválasztó karakterrel kitöltjük a sort es mondjuk a közepére írjuk a függvénynevét.

Másik igen elterjedt megoldas az, ha a fuggvény által visszaadott erték típus definicioját külön sorba irjuk majd a következő sorba a függveny nevét. Ez a nagygépes rendszerek programozóinál igen elterjedt bár szerintem semmivel sem jobban olvasható az egy sorba irasnál. Ezen a ponton mindenki állapodjon meg saját magaval a program kinézetében. A program futásat egyik vagy másik megoldás sem befolyásolja sőt, ha egy harmadikat találunk ki az sem. Annak, hogy programjaink hogyan néznek ki elsősorban mi sajat magunk vesszuk hasznát vagy látjuk kárát, amikor a hibát keressük. De térjünk vissza a függvény megvalósításához, amely ilyeténképpen festhet:

```
#include <stdio.h>

#define PI 3.14

//******** Négyzetre emelés *********
float
négyzet( be )
float be;
{
      return( be*be )
}

//-------MAIN-------
void
main (void)
{
      float r=12.0;
      float eredmény=PI*négyzet(r);
      printf(" A kör terulete: %gcm
      (a sugár %gcm)\n",eredmény,r);
}
```

A fenti forrás attanulmanyozása után láthatjuk milyen gyönyörű tud lenni a C forrás :-O

De félre téve a humort egy újabb ismeretlenbe botlunk mindjárt a harmadik sorban. Nevezetesen a #define-ről van szo. Mint azt jol latjuk a # karakter miatt valoszinüleg fordítoi direktiva.

BINGO!

Eltaláltuk, ha erre gondoltunk. Segitsegével mindenféle dolgot definiálhatunk a fordító számára. Például megadhatjuk neki azt, hogy ezentúl az IGEN-t 1 a NEM-et pedig 0 jelölje. Így már rögtön magyarositottuk is a C-t.
Ezutan ha BOOLean értékekkel dolgozunk, nyugodtan használhatjuk az IGEN-t is vagy a NEM-et. Maga a C-is igy definiálja a TRUE és a FALSE értékeit. A define-ről tudni kell, hogy bar nem kell nagybetűvel irni a megadott nevet, de célszerű, hogy elkuloníthessük a valtozonevektől. Erre azért lehet szükség mert a definicioval létrehozott név nem változo, az a fordítas során helyettesitődik a mögötte megadott értékkel. Ez az értek persze lehet karakteres is stb.

Ha megfigyeljük a define sor vegen nincs ;. Ez azért van, mert a define a név utan megadott teljes sort helyettesíti es ha ; is állna a sor végén, képes lenne azt is belevenni. A define-nek van azonban ennel komplikáltabb hasznalata is, de ebbe meg ne menjunk bele. (Ha azonban "Igazi Programozokka" akarunk valni annal inkabb folyjunk ebbe bele.)
A másik ismeretlen ismerős a return. A return a fuggvenyek véget jelenti, ha ide ert a vegrehajtásban, visszaadja a vezérlést az őt meghívó függvenynek és a stackban elhelyezi a kimeneti értéket. Jelen esetben a kimeneti értéket a "be" megszorzása jelenti önmagával, azaz a négyzetre emelése. Ha a return nem kap érteket akkor természetesen nem ad vissza értéket a függvény. azaz megegyezik a pascal procedure névvel fémjelzett reszével.
Ha a C függvenyünk nem ad vissza értéket akkor a return meghivása el is maradhat, mert ekkor a függvény befejezése a } jelnél lesz. A return-t használhatjuk igen sokfelekeppen, nem kell a függvény végén elhelyezkednie. Jelen esetben azonban szükseges a return, mivel a függvényünk értéket ad vissza.

Ha mar itt tartunk, talán ejtsünk néhány szót arról, hogy egy C-beli függveny nem csak a kimeneten kepes értéket visszaadni. Az igaz ugyan, hogy az argumentumkenl megkapott változo erteke

visszafele nem hatásos, azaz ha a függvényen belül annak értékét megváltoztatjuk a függvény végén annak eredeti értéke áll vissza. Ez a helyzet akkor is, ha a függvény egy olyan nevű változót definiál, amely a fő programban már létezik. Ekkor a függvény által létrehozott változó a függvény privát változója és csak addig él, ameddig a függvény. Tehát normális módon nincs arra lehetőségünk, hogy egy függvényből a fő program változóit megváltoztassuk.

Munkánk során azonban gyakran van arra szükség, hogy egy függveny ne csak egy változó értékét változtassa meg.

Erre két lehetőség kínálkozik. Az első és legkézenfekvőbb megoldás, ha a fő program ezen változóit publikusra definiáljuk, azaz minden függvény láthatja őket (ez a default egy változó deklarációjakor) és így szabadon írhatjuk vagy olvashatjuk őket. Ez a változat azonban eléggé nehézkessé teszi a progam forrásának olvasasát.

A másik sokkal szebb megoldás, ha a függvénynek a változó címét adjuk meg és ezen keresztül már írhatjuk, olvashatjuk szerencsétlent. Ez a forrás olvasását leegyszerűsíti, mivel minden változó neve amellyel a függvény műveletet végez a paraméter listában szerepel, igy nem kell változókat keresgetnünk esetleg több száz sorral arrébb. De mielőtt a változók eképpen való használatát bemutatnánk várjuk meg a következő AMIGAOnly-t.

Bazó

- **Special Effects Menü:** - **Film Grain**
  - **Fire**
  - **Sparkle**
- **Convolve Menü:** - **Gaussian Blur**
- **Hook Menü:** - **Wireless**

Mit is tartalmaznak eme ronda kifejezések, talán azzal kéne először foglalkoznunk. Akkor lássuk csak szépen sorjában....:

Color Balancing : Ez egy nagyon jó dolog, szerintem sokan örültek neki, hogy végre van ilyen is. Akkor van értelme, hogyha egy képből csak bizonyos színű pixeleket szeretnénk kiszűrni. Tehát így lehetőség van egy kép bizonyos pixeleinek átszínezésére, anélkül, hogy a képben bármilyen fillező alakítást kellene végeznünk.

Displace : Szinten egy jó effect-tel állunk szemben. A kapcsoló segítségével szürke, illetve akár RGB színelcsúsztatásra van lehetőség. Magyarul a kép RGB színeit úgy tudjuk elmozdítani, hogy a grafika alakja megmarad, csak a színek tolódnak el. Animációknál elég könnyen lehet vele elektrostatikus effectet csinálni.

Liquid : 10 hullámforma alapján torzíthatjuk kedvenc képeinket, ez viszont azért érdekes, mert mind1ik hullámformát külön paraméterezhetjük. Az effect használata akkor jó, ha csak egy bizonyos részét szeretnénk átalakítani a képünknek, vagyha nem csak 1 szabályos hullámzást szeretnénk csinálni....

Bubble : Talán az egyik legszebb új effect. Segítségével akár animációban, akár egy egyszerű képnél gyönyörű átlátszó, vagy akár színes buborékokat készíthetünk. Viszont nem csak egyszerűen rászámolja a képre őket, hanem a képet fel is feszíti a lelületükre. A megfelelő helyen használva gyönyörű látványt érhetünk el....

Film Grain : Itt a tv-ből ismert hangyaeffektust tudjuk úgymond szimulálni. Segítségével élethűen tudunk utánozni egy zavart (mágnesesen) tv képcsövét.

Fire : Azt hiszem erről az effectről nem kell sokat írnom. Mint a neve is mutatja, különböző tüzeket tudunk vele produkalni.

Sparkle : Két meghatározott érték közötti szinekkel hajt végre fehérítést, majd csillogó felületet ad nekik. Segítségével különféle ragyogás effecteket tudunk megvalósítani.....

Gausslan Blur : Segítségével sokkal szebb elmosást tudunk megoldani, mint a sima blur-ral, és a helyzete változtatása nélkül, nem mint a motion blur-ral.

Wireless : Hát ezzel még én is dolgozom.....:-((

Ezeken kívül továbbá 28 új arexx parancsot is beépítettek a programba a készítők, ezzel is segítve munkánkat. Hogy mik ezek ??

- **7 új Fx rexx parancs**
- **13 új Hook rexx parancs**
- **2 új Scanner rexx parancs**

Budafóton: AMIGA club
Budafok-Tétény Művelődési Központ
XXII. kerület Nagytétényi út 35
(minden szombaton 10-13 óráig)

"Szabó Pál" AMIGA club
Szabó Pál Művelődési Ház
XIV. kerület Thököly út 164.
(minden kedden 16-20 óráig)

"Csokonai" AMIGA club
Csokonai Művelődési Ház
XV. kerület Eötvös utca 64-66.
(minden szombaton)

- **1 új Printer rexx parancs**
- **3 új Loader rexx parancs**
- **2 új Saver rexx parancs**

Ezeken az újításokon kívül azonban elég sokat változtattak még a progy-n.....

Az mpeg fűzést nagyon felgyorsították a fiúk, legalább 2-szer gyorsabb lett.

Sajnos gif-et nem tudunk tölteni sem menteni, és ez elég bosszantó lehet azoknak, akik sok gif képet tartanak.

A megoldás a következő..:
A régi (2.0) Fx-ből szépen másoljuk ki a gif loader és saver progykat, és másoljuk be őket az új fx megfelelő könyvtáraiba.....

ImageFX rovat - 2. rész

Üdvözletem Néktek Amigások !!!!!

Amint láthatjátok, ismét valami förmedvényel próbálom elrabolni a drága időtöket. Hol is hagytuk abba ???? Ja igen, hát persze az arexx scripteket ismertettük. Akkor mielőtt nekikezdenénk, lássunk néhány újdonságot a grafikus felhasználó progy-k világából.....

- Megjelent az Image Fx 2.6-os verziója
- A Macrosystem megvette az Adpro jogait, és hamarosan megjelentet egy új verziót Amigára.
- A Lightwave mint olyan megszünt létezni. A Newtek teljesen új név alatt fogja folytatni az egész projectet, és egy tonna új dolgot is tartalmazni fog majd az új kicsike (gravitáció, normális kinematikai modellezés).
- Megjelent a Photogenix új verziója, ami már elég jó lett.
- Megjelent az Imagine 5.0-ás verziója, állítólag elég sok újítást tartalmaz, de hiszem, ha látom..

Ezek után, nézzük egy kicsit közelebbről az új ImageFx-et.....

Aki sokat dolgozik az fx-el, annak azonnal szembetűnik néhány új kapcsoló, ami rögtönl felbizsergeti az ujjait, és máris ráveti magát ezekre. Aki viszont csak ritkán foglalkozik vele, annak elárulom az új dolgokat, és hogy hol lehet megtalálni őket....

Tehat:

- **Filter Menü:** - **Color Balancing**
- **Distort Menü:** - **Displace**
  - **Liquid**
  - **Bubble**

Akkor mára ennyi, remélem a következő számig még tudok írni egypár érdekes dologról. Addig is AMIGA LIVES FOREVER !!!!

Dark Of CDI & C^J

darkofcdi@hotmail.com
Tel:93-320-679 (Dark Millenium BBS)

Eladó írható (nyers) CD nagy(obb) tételben:
1100 Ft + ÁFA körüli (!) áron
Érdeklődni lehet az AMIGAonly postacímén:
AMIGAonly
Budapest Pf.: 701/836.
1399
vagy
VISONTAI MIKLÓS- úrnál
a **202-3982**-es telefonszámon.
(12-16 óra között) - ***Magic*** -

Mi is az a Chunky->2->Planar konverzió?

A Chunky-t én magyarul pakolt formának nevezem, mivel a színleíró bitek egymás mellett helyezkednek el. A Planar uzemben ezek a bitek egymás alá kerülnek. Hogy mi az értelme annak, hoc valtogassunk?
Erre egy rovid válaszom van: A DOOM-ŐRÜLET.

Ugyanis ilyen és ehhez hasonló 3D-s effekteket jobb Chunkyban megírni. Ez nem azt jelenti hogy planarba nem lehet minden pont színét megváltoztatni, de ha minden pixelnek kulón-külön bitenként átírnánk a színét, akkor szegeny processzornak kinőne a szakálla, mire egy képet meg tudna mutatni.

Ezert a programozók (nem én) kitalálták, hogy úgy csinálnak, mintha pakolt uzembe firkálnának. Aztán végrehajtanak egy ilyen konverziót és már mehetnek is a színleíró bitek a lapokra.

Bocs, hogy ilyen hosszúra és szárazra sikerült az eleje, de azt akartam hogy minde

Most egy-két techno-info. Remélem mindenki figyel mert aki mindjárt a forraskódot nézi, az lehet hogy előbb vagy utóbb a diliházban köt ki, ugyanis az egy tömörített formája annak, amit most meg kell érteni. Az alábbi szörnyűnek mondható táblázat a bitek helyét szemlélteti. A betűjelölés egyfajta sorszámnak tekinthető, a szám pedig azt mutatja, hogy melyik oszlopban volt (legalabbis ami a pakolt formát illeti).

```
;original chunky -> azaz az eredeti pakolt forma
,    a01a02a03a04a05a06a07a08a09a10a11a12a13a14a15a16a17a18a19a20a21a22a23a24a25a26a27a28a29a30a31a32
. 1 >b01b02b03b04b05b06b07b08b09b10b11b12b13b14b15b16b17b18b19b20b21b22b23b24b25b26b27b28b29b30b31b32
,32->c01c02c03c04c05c06c07c08c09c10c11c12c13c14c15c16c17c18c19c20c21c22c23c24c25c26c27c28c29c30c31c32
:d3->d01d02d03d04d05d06d07d08d09d10d11d12d13d14d15d16d17d18d19d20d21d22d23d24d25d26d27d28d29d30d31d32
, 1->e01e02e03e04e05e06e07e08e09e10e11e12e13e14e15e16e17e18e19e20e21e22e23e24e25e26e27e28e29e30e31e32
. > >f01f02f03f04f05f06f07f08f09f10f11f12f13f14f15f16f17f18f19f20f21f22f23f24f25f26f27f28f29f30f31f32
.16->g01g02g03g04g05g06g07g08g09g10g11g12g13g14g15g16g17g18g19g20g21g22g23g24g25g26g27g28g29g30g31g32
,    >h01h02h03h04h05h06h07h08h09h10h11h12h13h14h15h16h17h18h19h20h21h22h23h24h25h26h27h28h29h30h31h32

;Passl result in chunky2 -> azaz az első menet végeredménye
        egy köztes állapotú se nem chunky se nem planar
        16, 8 és 4 bit széles sávok cseréjével hoztuk ilyen
        alakra ezeket a biteket. Látható hogy milyen szépen
        kezdenek a sorok és oszlopok a helyukre kerulni

    >a01a 2a03a04b01b02b03b04c01c02c03c04d01d02d03d04e01e02e03e04f01f02f03f04g01g02g03g04h01h02h03h04
  1- >a05a06a07a08b05b06b07b08c05c06c07c08d05d06d07d08e05e06e07e08f05f06f07f08g05g06g07g08h05h06h07h08
 :2- >a09a10a11a12b09b10b11b12c09c10c11c12d09d10d11d12e09e10e11e12f09f10f11f12g09g10g11g12h09h10h11h12
     a13a14a15a16b13b14b15b16c13c14c15c16d13d14d15d16e13e14e15e16f13f14f15f16g13g14g15g16h13h14h15h16
 d1->a17a18a19a20b17b18b19b20c17c18c19c20d17d18d19d20e17e18e19e20f17f18f19f20g17g18g19g20h17h18h19h20
     a21a22a23a24b21b22b23b24c21c22c23c24d21d22d23d24e21e22e23e24f21f22f23f24g21g22g23g24h21h22h23h24
  > >a25a26a27a28b25b26b27b28c25c26c27c28d25d26d27d28e25e26e27e28f25f26f27f28g25g26g27g28h25h26h27h28
 17- a29a30a31a32b29b30b31b32c29c30c31c32d29d30d31d32e29e30e31e32f29f30f31f32g29g30g31g32h29h30h31h32

  esult planar longwords -> azaz a kész hosszuszó szeletek, amiket a
 ChipRamba kell betenni.
 10->a01a09a17a25b01b09b17b25c01c09c17c25d01d09d17d25e01e09e17e25f01f09f17f25g01g09g17g25h01h09h17h25
    >a02a10a18a26b02b10b18b26c02c10c18c26d02d10d18d26e02e10e18e26f02f10f18f26g02g10g18g26h02h10h18h26
     a03a11a19a27b03b11b19b27c03c11c19c27d03d11d19d27e03e11e19e27f03f11f19f27g03g11g19g27h03h11h19h27
, 3- >a04a12a20a28b04b12b20b28c04c12c20c28d04d12d20d28e04e12e20e28f04f12f20f28g04g12g20g28h04h12h20h28
;d4- >a05a13a21a29b05b13b21b29c05c13c21c29d05d13d21d29e05e13e21e29f05f13f21f29g05g13g21g29h05h13h21h29
,d5->a06a14a22a30b06b14b22b30c06c14c22c30d06d14d22d30e06e14e22e30f06f14f22f30g06g14g22g30h06h14h22h30
 16->a07a15a23a31b07b15b23b31c07c15c23c31d07d15d23d31e07e15e23e31f07f15f23f31g07g15g23g31h07h15h23h31
,17- >a08a16a24a32b08b16b24b32c08c16c24c32d08d16d24d32e08e16e24e32f08f16f24f32g08g16g24g32h08h16h24h32

*** Ez itt a forraskod eleje ***

power=0          ,     0-060 / 1-030
, itt kell beadni hogy milyen verziójú c2p-t akarunk fordítani
, Ez itt a 16 bites cserélő makrója
swl6  MACRO ;swap(a),ch1(d),ch2(d)
      move.l      \2,\1
      move.w      \2, 2
      swap  \2
      move.w      \2,\3
      move.w      \1,\2
      ENDM

, Ez itt a 1-2-4-8 bites mozgató-cserélő makróji
shiftsw     MACRO ,mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d->l),ch2(d->r)
      move.l      \1,\3 ;mask8
      move.l      \3,\4
      and.l \5,\3 ,left side unchanged
      and.l \6,\4 ;right side unchanged
      eor.l \3,\5
      lsr.l  4, 6
      lsr.l #\2,\4
      lsl.l #\2,
      ENDM

,Ez itten csak egyszerűen cserél
snsw  MACRO ,mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d->l),ch2(d->r)
      shiftsw     \1,\2,\3,\4,\5,\6
      eor.l  \6,
             4,
```

```
      ENDM

;Ez itten cserél és az eredményt kiírja a memóba
shswt MACRO ;mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d-
>1),ch2(d->r)
      shiftsw     \1,\2,\3,\4,\5,\6
      or.l  \6,\5
      move.l      \5,(\7)+
      or.l  \4,\3
      move.l      \3,(\7)+
      ENDM
;Ez is cserél és az eredményt kiírja a memóba,
;de fordított sorrendben mint a shswt
shswta   MACRO   ;mask(a),shift(#2^x),swap1(d),swap2(d),ch1(d-
>1),ch2(d->r)
      shiftsw     \1,\2,\3,\4,\5,\6
      or.l  \4,\3
      move.l      \3,(\7)+
      or.l  \6,\5
      move.l      \5,(\7)+
      ENDM

      move.l      #50,frame ;minjárt ki is próbálunk 50 frame-et
átpörgetni.

chky  movem.l     d0-a6,-(a7)
c2p32 move.l      ChBuff,a0
      lea   (a0),a1
      add.l bl,a1
      move.l      ChBuff2,a2
      ifeq  power
;Ez itt a 060 cache tárolóra optimalizált verzió
;itt a teljes konverzió ciklus belefér a 4kbyte-ba
pass1 move.l      #$00ff00ff,a3     ;maszk a 8 bitcserének
      move.l      #$0f0f0f0f,a4     ;maszk a 4 bitcserének
      movem.l     (a0)+,d0-d7
      sw16  a6,d4,d0
      sw16  a6,d5,d1
      sw16  a6,d6,d2
      sw16  a6,d7,d3
      move.l      d6,a5
      move.l      d7,a6
      shsw  a3,8,d6,d7,d0,d2
      shsw  a3,8,d7,d2,d1,d3
      shsw  a4,4,d2,d3,d0,d1    , ;/5,/3->d0,d2
      shsw  a4,4,d3,d1,d6,d7    , ;/5,/3->d6,d3
      exg.l a5,d2
      exg.l a6,d3
      shsw  a3,8,d1,d7,d4,d2
      shsw  a3,8,d7,d2,d5,d3
      shsw  a4,4,d2,d3,d4,d5    , ;/5,/3->d4,d2
      shsw  a4,4,d3,d5,d1,d7    , ;/5,/3->d1,d3

      exg.l d0,a5
      exg l d6,a6

      move.l      #$33333333,a3     ;maszk a 2 bitcserének
      move.l      #$55555555,a4     ;maszk az 1 bitcserenek

      shsw  a3,2,d5,d7,d0,d2
      shsw  a3,2,d7,d2,d6,d3
      shswta      a4,1,d2,d3,d5,d7,a2
      shswta      a4,1,d3,d7,d0,d6,a2
      move.l      a5,d5
      move.l      a6,d7
      shsw  a3,2,d0,d6,d5,d4
      shsw  a3,2,d6,d4,d7,d1
      shswta      a4,1,d4,d1,d0,d6,a2
      shswta      a4,1,d1,d6,d5,d7,a2
passle      cmp.l a0,a1
      bgt   pass1
      else

;Most jon a 030 cache tárolóra optimalizált verzió
;itt a ciklusok 256 bytera lettek darabolva.
      move.l      #$00ff00ff,a3     ;maszk a 8 bitcserének
      move.l      #$0f0f0f0f,a4     ;maszk a 4 bitcserének
pass1 movem.l     (a0)+,d0-d7
      sw16  a6,d4,d0
      sw16  a6,d5,d1
      sw16  a6,d6,d2
      sw16  a6,d7,d3
      move.l      d6,a5
      move.l      d7,a6
      shsw  a3,8,d6,d7,d0,d2
      shsw  a3,8,d7,d2,d1,d3
      shswt a4,4,d2,d3,d0,d1,a2
      ;/5,/3->d0,d2
      shswt a4,4,d3,d1,d6,d7,a2
      , 5,/3->d6,d3
      move.l      a5,d6
      move.l      a6,d7
      shsw  a3,8,d0,d1,d4,d6
      shsw  a3,8,d1,d6,d5,d7
      shswt a4,4,d6,d7,d4,d5,a2
      ;/5,/3->d4,d6
      shswt a4,4,d7,d5,d0,d1,a2
      ;/5,/3->d0,d7
passle      cmp.l a0,a1
      bgt   pass1
      move.l      ChBuff2,a0
      lea   (a0),a1
      add.l bl,a1
      move.l      ChBuff2,a2
      move.l      #$33333333,a3     ;maszk a 2 bitcserének
      move.l      #$55555555,a4     ;maszk az 1 bitcserének
pass2 movem.l     (a0),d0-d7
      move.l      d0,a5
      move.l      d2,a6
      shsw  a3,2,d0,d2,d1,d5
      shsw  a3,2,d2,d5,d3,d7
      shswta      a4,1,d5,d7,d0,d2,a0
      shswta      a4,1,d7,d2,d1,d3,a0
      move.l      a5,d0
      move.l      a6,d2
      shsw  a3,2,d1,d3,d0,d4
      shsw  a3,2,d3,d4,d2,d6
      shswta      a4,1,d4,d6,d1,d3,a0
      shswta      a4,1,d6,d3,d0,d2,a0
pass2e      cmp.l a0,a1
      bgt   pass2
      endc

;A most kovetkező rutin kiírja a kesz lapokat a memoriába
;A Planesba a Window->wd_RPort->rp_Bitmap->bm_Planes mutato is
;beilleszthető így a saját ablakra is kiirhatjuk az eredmenyt.
      move.l      ChBuff2,a0
      move.l      qt,d0
      asr.l #2,d0
      subq.l      #1,d0
      moveq #0,d1
ucca  move.l      Planes,a1
      movem.l     (a1)+,a2-a5
      movem.l     (a0)+,d2-d5
      move.l      d2,(a2,d1)
      move.l      d3,(a3,d1)
      move.l      d4,(a4,d1)
      move.l      d5,(a5,d1)
      movem.l     (a1)+,a2-a5
      movem.l     (a0)+,d2-d5
      move.l      d2,(a2,d1)
      move.l      d3,(a3,d1)
      move.l      d4,(a4,d1)
      move.l      d5,(a5,d1)
      addq.l      #4,d1
      dbf   d0,ucca
      movem.l     (a7)+,d0-a6
      subq.l      #1,frame
      bgt   chky
      rts

wide  equ   192*145
wd    equ   wide/8
frame dc.l  0
bl    dc.l  wide
qt    dc.l  wd
ChBuff      dc.l  Chunky1
ChBuff2     dc.l  Chunky2
Planes      dc.l  PlanesList
PlanesList
      dc.l  Planar
      dc.l  Planar+wd
      dc.l  Planar+wd*2
      dc.l  Planar+wd*3
      dc.l  Planar+wd*4
      dc.l  Planar+wd*5
      dc.l  Planar+wd*6
      dc.l  Planar+wd*7

      section     bus,bss
Chunky1     ds.b  wide
Chunky2     ds.b  wide

      section     bus2,bss_c
Planar      ds.b  wide

*** Ez itt a forrás vége ***
```

Bocs hogy rendszer alá írt kóddal prezentálom ezt a rutint, mikor ez nem ilyen téren terjedt el, de én bírom az Amiga OS-t és nem szívesen kapcsolom ki, csak ha nagyon kell. Ilyen pl. a digitalizálás - ilyenkor nem jó ha beleszól a mintavételezésbe, mondjuk egy jobb hardverű digizővel (aminek van memcsibufferje) lehet OS-ből is inteligensen kommunikálni.

Mindenkinek jó chunkyzást kíván:

Zak of ExoR.

GRAFFITI "video" kártya Amigához

A Zorro buszokat nélkulöző AMIGA modelleknél szinte egyáltalán nincs alternatíva a grafikus kartya használatára. Az AMIGA 1200, és az AMIGA 600-as gépeknél van lehetőség a PCMCIA slot-ba videokartyát illeszteni, de ilyet még Magyarországon szerintünk senki sem látott, noha több cég is hirdet ilyen 24bit-es kártyákat.
A Graffiti egy 256 színű 'chunky to planar converter', amit a minden AMIGA-n megtalálható video port-ba kell csatlakoztatni. Ez nem egy videokártya, mindössze a sokszor hangoztatott 'chunky' modú adatkupacot tudja átalakítani 'planar' formatumra. Mivel ezt hardware-ből teszi, nagyon gyors lesz a konverzió

A kartya kb. 14 cm hosszú, és a video port-nal kb. 2 cm-rel szélesebb. A tápellátását a géptől kapja, tehat nincs szükseg külső tapegységre, de amint azt a dokumentációban is megjelölik, nagy az áramfelvétele, ami gyengébb tápegységgel biró AMIGA-knál (ez inkább csak az A600, és A1200 tulajdonosokra érvenyes...), több terhelés - CDROM, HD, turbókártya... - egyidejű jelenlétekor működési zavarokat okozhat. A kartya a videojelet jelentősen gyengíti (30-50%), ami ugyan 15kHz-es modokban egyáltalán nem feltűnő, de multiscan monitort használoknál, 30kHz-es módokban nagyon zavaró lehet. A konvertálas csak a PAL, és az NTSC videomodokra érvényes, sajnos jelenleg semmilyen mas képernyőmódot nem tamogat. Külön video driver-eket mellékelnek a ShapeShifter nevezetű Macintosh emulatorhoz, de a tesztek azt mutatjak, hogy csak az MMU-t használó darabok gyorsítják jelentősen a kepernyőfrissítést úgy, hogy nem terhelik le nagyon a CPU-t. Tehat akı Dark Forces-t akar jatszani 1-es frissitéssel, annak a gepében legalább egy 030-as (nem EC!) processzornak kell ketyegnie

A ShapeShifter video driver-ek szintén csak PAL vagy NTSC modokban hajlandók üzemelni, sőt kizarolag 'lace' vagyis 640x512, 640x400 felbontassal, ami ugyan nagyon megfelelő a játékokhoz, de ha valaki mondjuk a QuarkXPress-szel akar dolgozni, akkor nem igazan járható, mert a szeme néhány óra alatt kiesik.
Azért érdemes megnézni a DOOM-ot, vagy a Dark Forces-t, mert elég látványos, és 100%-osan jatszható, legalabb annyira, mint a Breathless, vagy az Alien Breed 3D, ugyanúgy 320x200-ban ..

Az eddig megjelent texture mapped játékok közul csak a NemacIV és a Gloom Deluxe támogatja (mindekettőnél jelentős a sebesseg növekedés!), de tobb, mostanában kiadasra kerülő game menüjeben olvashato, választhato opcióként a Graffiti... A kartyahoz adnak még egy kezdetleges viewer programot, amivel lehetőség van IFF formatumú képeket, a Graffiti kartya által átalakított formában megnézni. Ez azt jelenti, hogy akár egy AMIGA 500-as gepen is lehet igazi 256 szinű kepeket nézegetni, mert ez a hardware nem fugg a belső videokártyától.

A kartya kicsomagolásakor meglepődve tapasztaltuk, hogy a dokumentáció kizárólag ékes német nyelven letezik, irják ugyan, hogy talalhato egy 'ReadMe' file a mellékelt lemezen, de ennek semmi nyoma sem volt...

Osszegzésképpen a Graffiti, az árához képest (ami 179 nemet marka itthon 22-23000 forint korül árulják), elég keveset nyújt, leginkább csak a játékőrültek remegnek érte. Az ötlet kíváló, és ha a kereskedelem nem tenne rá olyan jelentős összeget a feltaláló által előzetesen mondott árhoz (kb 50-70 márkára gondolt először...), mindenkinek ajánlanám, mivel nincs más alternatíva ebben a tekintetben, hasonló árfekvésben. Azt is hozzá kell tennem, hogy van két ismerősöm, aki birtokol ilyen kártyát, és teljesen meg van vele elégedve, persze mindketten a ShapeShifter miatt vették, és a konfiguráció amin használjak Blizzard 1230/50Mhz, RGB monitor...

Louise

A Magyar Amiga Felmérésről

Az AMIGAonly 4. számában jelent meg egy kérdőív, mely az Amiga jelenlegi helyzetét volt hivatott felmérni. Magyarországi valószínű kitöltésével lehetett [illegible] a Magyar Amiga Felhasználói Bázisról (HAmUS) is. Ezúton szeretnénk köszönni a több mint száz [illegible] kitöltött kérdőíveket. Remélhetőleg [illegible] A4-ben lesz majd egy [illegible] a HAmUS tagok listája [illegible] megtalálható az interneten is.

HAmUS honlap:

http://spike.fa.gau.hu/amiga

Üdvözlettel: *Pogi/HAmUS*

Sajnos ugy nez ki, hogy rájár a rúd a magyar AMIGAs Board-okra... Nyáridőben megesett, hogy összesen talán kettő (2) BBS működött, a Local Graveyard es a Burning Line.

A múltkori (áprilisi) listához képest kiszállt a ringből Zoly (AD Flexum), ugyanis a gepébe villám csapott (villám + telefonvonal + modem + soros port volt a lancreakció menete, ha jók az infoim...)
Ugy fest, hogy Pogi elvtárs (MYTH) is lehuzta a redőnyt... továbba olybá tűnik, hogy a Simon Sez nevü boardnak is befellegzett. (igaz, hogy Jon BBS-evel meg egy alkalommal sem sikerult ONLINE lennem. Persze lehet, hogy bennem volt a hiba...)

Jó hírek azonban, hogy Nyíregyháza környéken megnőtt az aktivitás! Kettő (három) új board is megnyitotta kapuit a kozelmultban . mindez a Faculty-soknak (Fate/Goa/Poko) koszönhető elsősorban

A felsorolás vegén kuriózumkent ott csucsul egy Mac BBS is, Louise kert meg rá, hogy tegyem be . hátha valakinek kell valami..

Have a Nice Connection!

Magic

CAVE BBS
Phone. 06(42)313-782
SysOp: Goa/Faculty
Open: 22-12
Conferences:
- *Amiga Utils,*
- *Amiga Comm,*
- *GFx,*
- *SFx,*
- *pc utilz,*
- *Mac Stuffz,*
- *Entertainment,*
- *HBO Broadcast#,*
- *C=64,*
- *Adverts,*
- *Mixed*

DARK MILLENIUM
Phone: 06(93)320679
SysOp: Dark/CDi
Open: 22-06
Conferences:
- *Amiga Warez,*
- *GFx Orgasm,*
- *Macintosh Warez,*
- *Wave Rider HQ,*
- *Express Your Dream,*
- *CD Deal,*
- *Savage*

LUNA SQUARE
Phone: 06(99)365-025
SysOp: Gizmo/Overlords
Open: 22-04
Conferences:
- *Xtasi! (Pnvat Area),*
- *Ami-Nation,*
- *C64 Section,*
- *Beat Box,*
- *Macintosh,*
- *Distro Site,*
- *Coders Heaven,*
- *Board Utils*

BURNING LINE
Phone. 2282739
SysOp Wintermute/Crimson Jihad
Open 00-24
Conferences:
- *Stuffz*
- *Extra Bizarr,*
- *Amiga Center,*
- *Best Utilities,*
- *Best Games,*
- *Best Demos,*
- *Developer*
- *Daydream Utils & Doors,*
- *Upload For 4-8*

LOCAL GRAVEYARD
Phone: 4071204
SysOp: ADT/Absolute!
Open: 00-24
Conferences:
- *?*

FATAL CONNECTION:
Phone. 06(42)447064
SysOp: Fate/Faculty
Open: 22-11
Conferences.
- *Hot Amiga Warez,*
- *Old Amiga Warez,*
- *Macintosh Warez,*
- *Idiots' Bullshit Machines*
- *Adult Area,*
- *V.I.P*

NUMBER OF THE BEAST
Phone: 2914029
SysOp: Lord/Absolute!
Open: 00-24
Conferences:
- *Amiga Warez,*
- *BBS Doors,*
- *Requests*
- *Cult!*

MYTH BBS - OFFLINE!

AD FLEXUM - OFFLINE!

SIMON SEZ - OFFLINE!

BLACK BOX BBS Budapest
Phone: 212-0760
SysOp:?
Open. 00-24
Files: Macintosh
Areas: Great Mailing
Programs
Books & Cinemas
etc.
more nodes

MAGYAR BBS-ek 1996. október

Sziasztok !

Evil vagyok a Dream Faktory leader-e ! Magic úr kérésének elget téve írtam egy rövid kis cikket a Dream Faktory-ról és a csapattagokról ebbe a cool újságba !!!
A cikkem két reszre osztottam : Az elso részében egy áttekintés a csapatról napjainkig ! A másodikban pedig a csapattagokról szeretnék egy-ket karaktert elejteni

Szóval az egesz anno 1 éve kezdôdött, amikor már boldog Amiga tulajdonos voltam Ez idö tájt kezdtem el code-olni egy demot Amos-ban (ami lassan-lassan talán kesz is lesz ! - Evil). Ekkor már regen ismertem Angel-t (Entarprise-ról), akivel megalapítot-tam a Lammer Shock nevü csapatot
Ez a csapat kb 1 évig elt, de ezalatt nem adtunk ki semmit Aztán egy új csapatot akartam alakítani azzal a céllal, hogy lamer compokra demókat adunk majd ki.
Tehát megszuletett a Lammer FaKtory
De Angel-nek es CYB-nek (akit Angel-el bevettunk zeneszként) nem nagyon tetszett az a Lammer szó a csapatnevben Angel ötlete alapján a lammer szóbol Dream lett Ez már mindenkinek tetszett.
Belepett a csapatba A Z is, aki amúgy eddig kulsöskent dolgozott Az ö otlete volt az ujság is, amit Angel-el kezdtem el irni Amos-ba irtuk meg a code-ot ami már mostanság eleg színvonalas is lett (az ECS/OCS gepeken ez fut !)

Ezt a code-ot tobben is látták. Tobbek között Gato és Zenó Gató igen hasznos kritikákkal látott el, amit nagyon koszonok neki! Viszont az igazi meglepetés akkor ert amikor Zenó bejelentette, hogy megirja a code-ot! Ennek örultem is meg nem is Nem, mert már mi szenvedtunk vele egy csomót (ugyanis nem vagyok én se es Angel se EFT.. - Evil) Örulni viszont azért örultem, mert tudtam, Zénó jobban meg tudja írni a code-ot Ez kb 1 hónapja volt Azóta az ujság már volt sima Amos-ban irva, AmosPro-ban ujrairva, most pedig Blitz Basic-ben keszul
Az Amos-sal voltak kissebb(?) gondjaink (Erről olvashatsz majd az ujságban! - Evil) Zenó Blitz-ben kezdte el újra code-olni Ez már AGA lesz !

De fentebb már irtam, hogy lesz 500-as verzió is Végul pedig elárulom. demó kiadást is tervezek valamelyik party-ra !

Ennyit elöljáróban a csaptról. Most jöjjenek a tagok bemutatása :

Angel
Alapitótag ,code, grafikus, editor. Angel az, aki legaktivabb a csapatban holott a legoregebb csapattag ! Ha ö nem lenne, akkor az AMIGAonly-ban sem lenne számunkra egy egesz oldal !
Az ujság A500-as code-ját nagyrészben neki koszönhetitek (1200-ese van). Amugy mindenbe belekóstolt és igy dontötte el a coder és grafikusi mivoltát Erdemes azt is megemliteni, hogy fél éve van gepe, de már profi módon kezeli Azelött még Spectrumon és Enterprise 128-on nyomult coderkent !

CYB
Zenesz. CYB-röl már nem igen mondható el, hogy olyan aktiv mint Angel !
Azert, ha kell valami, lehet rá is számitani. Ö meg C64-esen kezdte a pályafutását coder és grafikuskent. Amiga 500-asát hamar megunva az elsök között váltott át az 1200-esre, ahol már zeneléssel foglalatoskodott és mint mondta : 100% user
A PoWeR#8 zenejet például ö komponálta. Mielött belepett volna a DF -be az Anti Pc Crew tagja volt, ami kb olyan csapat volt, mint a Lammer Shock

A Z
Ray-Tracer. Swapper. E sejtelmes rövidités mogott Alber Zoltán neve bújik meg, aki a a csapat rayzolgatója. Ha lehet, akkor meg CYB-en is tultesz a lustasága es csak akkor kezd el dolgozni, amikor komolyra fordul a helyzet Ö is 500-asról váltott át 1200-esre...

Zénó
Coder Mr. Zenó az, aki a code-ot irja es a csapat legjobb gepével rendelkezik Meg A500-ason kezdte a pályafutását 92-ben Akkor már kódolt és Ray Trace-elt 500(!)-on Ö nem is igazán csapattag Inkább olyan fél lag
Nem igazán aktiv viszont ha kell akkor 3 óra alatt összehoz valamilyen code-ot. Minden basic alapu nyelvben tud programozni. Ezt onnan tudom, hogy blitz-ben még csak 5 napja kodol. de már jobb a kód mint az, amit Amos-ba irt.
Amosba pedig 4 éve kódolgat. Szóval egy jo coder.

Evil .
Alapítótag, Leader, Coder, Grafikus, Main editor. A legszerenyebb és a második legaktivab tag?! Az en elöeletem hasonló az Angelához. Enterprise-on kezdtem én is a szakmát És 5 évig azon is maradtam. Majd '95 nyarán vettem meg az elsö Amigámat, ami egy 1200-es volt.
Kódolgatok, rayzolgatok meg mindennel foglalkozom, ha a gépen folytatott tevékenységemet akarnám mondatba foglalni Annyit elárulok, hogy szerény személyem a legfiatalabb a csapatban
Tobbet nem

Na kérem szepen !
Ennyi volt a csapat és a tagok rövidecske bemutatása. Remélem nem aludt el senki az olvasása kozben. Angel cikkehez is jó szórakozást kívánok minden AMIGAonly olvasónak !

Evil

ÚJ MAGYAR AMIGÁS LEMEZÚJSÁG!

Hát igen, Billy gyerkoc felkötheti azt a bizonyos alsónemüt - amit jobb helyeken pelenkának hivnak -, mivel hamarosan megjelenik egy uj magyar lemezújság, ami természetesen csak AMIGAN, csak az AMIGÁSOKNAK és csak az AMIGÁSOKÉRT iródott (ugye, nem kell ecsetelnem, mennyire fontos ez ?!!)!
Aki kinn volt a nemrég lezajlott pécsi partyn, az - GATO pajtás jóvoltából - talán már ertesulhetett egy bizonyos "DREAM MAG"-ról. Akik viszont nem jutottak el erre a találkozóra, azoknak most az AMIGAonly-n keresztul adunk hírt erröl az újdonságról (külön koszönet MAGIC-nek, aki felajánlotta ezt a lehetöséget!).

Na szóval, a lemezujság ötletét csapatunk, a Dream FaKtory egyik oszlopos tagjának, AZ-nek koszönhetjuk, aki egy PoWeR nézegetése közben - Minarik Ede bácsihoz hasonló módon - arra a következtetésre jutott, hogy "kell egy diskmag !"
Ez volt úgy julius végén . A kód hamarosan el is keszult AMOS-ban, de aztán a csapat egy másik oszlopos tagja, ZENÓ kitalálta, hogy újrairja az egészet Blitz Basicben - tervei szerint 256 szinü képek lesznek a menuben (minden oldalon más képpel!) + HAM-8-as clipartok a cikkekben, meg még hasonló extrák! Ebböl viszont kitünik, hogy ez csak AGA-n fog futni...
De, hogy az OCS és ECS tulajok se maradjanak ki a buliból, nekik (sok kulföldi újsághoz hasonlóan) készitunk egy non-AGA verziót, ami tulajdonképpen csak a képekben fog eltérni nagyobbik testvérétöl
Így jó lesz, skacok ?
Az igazsághoz hozzátartozik, hogy valószinüleg az elsö szám még csak non-AGA verzióban fog megjelenni, ugyanis ez a kód már készen van (ami természetesen futtatható lesz A1200-esen is), s majd a második számtól kezdve fog kettéválni az AGA, ill az OCS verzió

Most pedig, miután már eléggé felcsigáztam az érdeklödést, pár infót elhintenék a "toltelekről" is Néhány szalagcim az elsö számból:

- friss hardwer- és szoftverhírek,
- játékleírások és felhasználói programismertetök,
- megszólaltatjuk AURUM-ot, s részletesen kivesézzuk a legújabb AMIGA-könyvet,
- írunk az "új Sinclair AMIGÁKRÓL",
(Hi, Flex !)
- tanácsokkal látjuk el a kezdö, AMIGÁSOKAT a programozás terén
- pc-s történetekkel riogatjuk az olvasókat
- írunk magyar programokról,
- CYB beindítja saját zenerovatát, ahol a zeneszerzés fortélyain kívul lekozlunk néhány dalszöveget is,
- Rain Forest-nek is adtunk munkát így olvashattok a bolygó hollandiról, Eldorádóról, s Alencar tortenetéröl is
- "Kulvilág" cimü rovatunkban elejtunk pár sort a ket kólanagyhatalom párharcáról,
- s EVIL jóvoltából egy uzleti szellem hiján lévö bolti eladóval is megismerkedhettek.

Természetesen hirdetni is lehet, méghozzá ingyen !

Na most a fenti tallózás nem jelenti azt, hogy csak ilyen cikkek lesznek az elsö számban, mivel meg most is gözerövel folyik a cikkirás, úgyhogy ki tudja, mi minden lesz még benne (talán találkozhattok majd egy AMIGAonly, s egy INTERNET-melléklettel is..)

Ja, a legfontosabbat majdnem elfelejtettem:
lesz SCENE NEWS, valamint CHARTS is, tehát lehet szavazni az általatok legjobbnak tartott
- csapatra,
- grafikusra,
- zenészre,
- demóra,
- modulra.
- vagy eppen a legnagyobb alkoholistara..
Tehát mindenre ! A lényeg, hogy szavazz ! A szavazolapot majd megtalálhatod a DREAM MAG-ban !

Most már csak a megjelenesröl illene szólnom. Nos, terveink szerint a lemezújságot max kethavonta szeretnénk megjelentetni, az elsö számot pedig úgy október kozepe táján akarjuk kiadni, szóval, ettöl kezdve érdeklödhettek a DREAM MAG után az alábbi címek valamelyikén - egy jó floppylemez + egy felbélyegzett válaszboriték ellenében bárkinek ingyen átvesszuk az aktuális számot (ugyanide várjuk a cikkeket, grafikákat zeneket is !):

EVIL - Tövisháti József,
5700 Gyula, Ecsedi u. 36.

vagy

ANGEL - Korinek Sándor,
2942 Nagylgmánd, Ifjúmunkás u. 6. FSZ/1.

Találkozunk az elsö számban !
Addig is, ADIOS AMIGOS !

Angel / Dream FaKtory

Ui: Mégegyszer köszönet az AMIGAonly-nak a lehetöségért !

FELHÍVÁS!

Most itt ország-világ szine elött szeretnénk kijelenteni, hogy ezennel ünnepélyesen felkarolunk minden magyar nyelvü- és egyéb újságot, mégpedig olymódon, hogy az AMIGAonly-ban bemutatjuk azokat, illetve amennyiben lehetöség van rá - állandó rovatot is biztositunk

Szeretnénk egy kicsit összefogni ezt a szertehullott „nagy [illegible]AGÁS társaságot!

Továbbá várjuk DEMO-, GAME-, UTIL/miegymás készitö emberkék [illegible]kezését akiknek a müveiről az újságban épitö jellegü (NEM FELTÉTLENÜL POZITÍV) kritikákat fogunk leközölni. Tehát várjuk a lemezeiteket.. igérem igyekszünk majd vissza is küldeni azokat!

Magic

FELHÍVÁS!

RAY-TRACE

a Maxon Cinema 4D folytatódik...

Intro:

Yeah! Megint itt vagyok és ismételten az idegeiteket fogom borzolni a MaxonCINEMA ismertetésével. Mivel a cikkem nagysága már megint az egyet súrolja (eddig durván 51kbyte-nyi szöveget dobtam össze) ezért, egy kis infó, hogy mit tartalmaz a cikkem:
- az előző számban feladott "házifeladat" megoldása van az első feleben
- a Maxon további menujeinek az ismertetése egészen az animációig (ott egyelőre elakadtam),
- a Maxon-hoz mellékelt "Castilian" képátalakító program leírása,
- az előző reszben részben hibásan szereplő menupontok kijavítása (ezekért előre is sorry),
- illetve az, hogy hogyan készítsunk a program segítségével akár Super-HiRes Laced HAM8 vagy 24bit-es képeket

Egy kis technikai info a programról, hogy mi az a minimalis konfiguráció amiri hajlandó elindulni
Tehát. 68000 proci, OS2.0, 2MByte memória, némi HD.
Most lehet fuckolni, hogy ezt igazán leírhattam volna a cikk első reszében. Legyen az a mentségem, hogy sajnos én is csak ember vagyok.
Ezután a rövid kis bevezető után mindenki kösse fel az úszónaciját, vegye fel az úszósapkáját, fogja be az orrát es ugras a mélyvizbe (csak úszni tudóknak).

Csobb!

Sziasztok, remélem sikerult mindenkinek átrágnia magát a cikkem első reszén és sikerult nagyjából elsajátitani a program működését Bizakodom abban, hogy a leírás eleg erthetőre sikerult Ebben a cikkben a progi többi menujevel fogom megismertetni a nagyérdemű közönseget. Először azonban nézzuk meg az előző cikkem végén feladott feladat megoldását!
A feladat az volt, hogy jelenitsunk meg:
- kockás talajt
- uveg kockát
- 180°-ban elcsavart poligon tárgyat
(a poligon szabadon választott)
- szabadon választott szöveget
- felhős ég
Nezzuk most a megoldást! Távirati stilusban fogom irni es csak a bonyolultabb részeket fogom részletezni

Objekte/Boden tegyuk aktívvá (jobb egérgomb melle a balt is megnyomjuk. így egy kis "pipa" jelenik meg a felirat mellett)
1+12+14 aktív gombokkal forgassok el az alapot tetszőleges helyzetbe (bal egérgomb+egér mozgatás)
Objekte/Himmel létre hozzuk az eget. Azert kellett a szinpadot elmozgatni, mert ha nem mozgattuk volna el akkor a "talaj" és az "eg" ugyanazon a ponton jött volna letre.
Hozzunk letre egy fenyforrást is, mivel enelkul a szinpad egy kicsit sotét lenne. (igaz, hogy látnánk valamit, csak hogy az a valami a félhomályba burkolózna!)
Objekte/Specialobjekte/Sonne
Most már van egy fenyforrásunk is Következik a kocka
Objekte/Grundobjekte/Würfel
Az elhelyezését mindenki a saját szája ize szerint vegezze el. Jöjjön a poligon, ami szabadon választott.
Objekte/Polygone/X
Most jon a neheze, mivel elkéne csavarni 180°-ban Nezzuk meg mit kell csinálnunk.
Válasszuk ki a poligonunk és menjunk a:
Objekte/Polygonobjekte/Schraubobjekt pontra
Megjelenik egy kis almenu. Most nem ismertetem még egyszer, hogy mi mit jelent mivel már megtettem. Ha akarjuk, megváltoztathatjuk a felosztását, eltolhatjuk terben, illetve ami most a legfontosabb nekunk, elcsavarhatjuk.
Tehát irány az utolsó pont és irjuk át 180°-ra. Menjunk a **'Konturen auswählen'**-re és a megjelenő menuből valasszuk ki a kort (**Kreis**) és kattintsunk rá az egérrel ketszer vagy háromszor.
Ha mindent jól csináltunk, akkor a jobb oldali táblázatban kétszer vagy háromszor megjelenik a **"Kreis (20)"** felirat, nyomjuk meg az "OK"-t ketszer
A **"Deckflächen"**-nel most nincs ertelme szórakozni, majd talán később
Kicsi gondolkozás után a gép kirakja a kivánt tárgyat
A kovetkező tárgy a szöveg, amit így tudunk létre hozni.
Objekte/Specialobjekte/Text
Az elhelyezése és a szöveg szintén szabadon választott Ennek az újbóli ismertetésével sem fogom a billentyűzetet koptatni, mindenki saját maga hozza létre a kis szövegét.
Miután ezekkel készen vagyunk időszerű lenne megnezni, hogy miként fog kinezni a szinpadunk ha kiszámoltatjuk

Számultassuk ki a képet valamelyik módszerrel.
Én a **"Flächendarstellung"**-ot, illetve a **"SW-Darthstellung"**-ot ajánlom, mivel ezzel a két képszámítási modszerrel elég hamar fogalmat kapunk arról, hogy miképpen fog kinézni a kiszámitandó képunk Miután mindenki megnézte a kiszámolt képet es ha úgy érezte, hogy nem jó a beállítás változtassa meg azt, majd térjunk át arra hogy a tárgyaknak megadjuk a texturáit. Kezdjuk el a "talaj"-jal, illetve az "ég"-gel
Válasszuk ki a "talaj"-t.
Bearbeiten/Objekt auswählen.../Boden
Miután ez megtörtént adjuk neki a textúráját.
Bearbeiten/Material bearbeiten.../(itt egy kérdés jelenik meg, hogy ennek a tágynak még nincsen anyaga (itt momentán textúra!) Létrehozzon egy uj anyagot (textúrát!)? Naná, ma;d nem!)
Egy kis menu jelenik meg amivel az előző számban ismerkedtunk meg most nem fogom újra elmesélni, hogy mi mit jelent. Nekunk most a leglontosabb a **"Textur"** kérdező! Irány az a pici téglalap, ami a **"Zeigen"** alatt van Egy gyors balegyenes a teglalapra és a megjelenő file menuből válasszuk ki a **"Karo"**-t (Négyzet)
A **"Zeigen"**-nal megnezhetjuk, hogy biztosan a megfelelő texturát választottuk ki és még infót is kapunk a texturáról: felbontása szinek száma.
Irány az OK és a "talaj"-unk már a kockás texturát "viseli"! Aki nem hiszi, számoltassa ki a képet **"Scanline"**-ban vagy **"Raytracing"**-ben!
Majd válasszuk ki az "eg"-et.
Bearbeiten/Material bearbeiten.../
A nevet, amit az "eg" texturája viselni fog, változtassuk meg, hogy ne legyen kavarodás a későbbiekben (szabadon választott!)
Menjunk a pici tégla apra es a megjelenő file-ok kozul válasszuk ki a **"Wolken"**-t (Felhők). Számoltassuk ki a képet **"Scanline"**-ba!
Gondolom mindenki észrevette, hogy a felhős eg nem nagyon akar megjelenni a kiszámoltatott képen! Ez azért van mert a kamera nezete túlontúl a talajra van irányítva. Egy kicsit el kell mozgatni a **"Scenne"**-t valamelyik irányba az 1+12+14+X, Y, Z "aktív" gombok segítségével. Egy kis kiserletezés után az ember hamar rájön a csizióra. Ha valakinek elsőre sikerult ez a produkció (a "talaj" és az "ég" textúráját mindjárt látni lehet a kiszámoltatott képen), annak én tiszta szivemből csak gratulálni tudok mivel ezt nekem sojha nem sikerult elsőre megcsinálni.
Ezután válasszuk ki a kockát.
Bearbeiten/Objekt auswählen.../Würfel
Majd
Bearbeiten/Material verwalten.../
Egy ujabb menut kapunk amit régebben ismertettem. Menjunk a **"Hinzuladen"**-re (hozzá tolteni). A megjelenő file-ok közul válasszuk ki a **"Glas"** (uveg) file-t, ezután lepjunk ki a menuből. Most már a "kocka" az "uveg" attribútumot "vise'i".
Ha a képet kiszámoltatjuk **"Scanline"**-ban, akkor a "kocka" kék színű lesz a képen.
Most a szövegnek adjunk valamilyen texturát vagy attribútumot! Legyen mondjuk az ezust (**Silber**).
Válaszuk ki a szöveget
Bearbeiten/Objekt auswählen.../Szöveg
Ezután
Bearbeite/Material verwalten.../Hinzuladen
A megjelenő file-kok közul válasszuk ki a **"Silber"**-t
Lépjunk ki a menubol és menjunk a:
Bearbeiten/Material bearbeiten
Válasszuk ki az "ezust" attributumot. A megjelenő kérdésre, hogy az anyagot az alsóbb tárgyakra is kijelolje, váleszoljunk igennel.
Most már csak a polygon tárgyunk van hátra, ennek adjunk egy "Világoskék műanyag" (**Plastik Hellblau**) attributumot. Mit kell csinálni?
Először is.
Bearbeiten/Objekt auswählen.../Schraubobjekt.1
A többi "**schraubobjekt**"-et, illetve a polygont amiből létre hoztuk a tárgyunkat, nyugodt szívvel letorolhetjuk.
Bearbeiten/Material verwalten.../Hinzuladen

A file-k közul válasszuk ki a **"Plastik Hellblau"**-t
Bearbeiten/Material bearbeiten
A megjelenő felsorolásból válasszuk ki a **"Plastik Hellblau"**-t, ezek után mentsuk ki a művunket!
Projekt/Speichern als...
Ha megvan, számoltassuk ki **"Raytrace"** módban A program mellé mellékeltek egy raytrace programot is Remelem ez annyira egyértelmű, hogy nem kell kulön istrukciókat adnom hozzá!
Miután kiéltuk alkotoi tevekenységunket, menjunk tovább a menük ismertetésében! A kovetkező menu ami most ismertetésre fog kerulni az a:

Extra

Textur>>

- **Flächentextur (Felületi textúra)**
- **Kugeltextur (Gömb textúra)**
- **Zylindertextur (Henger textura)**
- **Kacheltextur (Csempe textúra!?)**

Ez a három menupont egy kicsit bonyolult. Hozzunk létre egy tárgyat, mondjuk legyen ez a tárgy egy kocka es adjunk neki egy textúrát ami, a **"Wolken"** (Felhők).
Nyomjuk meg a baloldalon látható ikonok közul a kilencedik ikont (a számolás jobbról-balra történik!) és láthatjuk, hogy a tárgyban egy negyzet jött létre!
Ez a négyzet jelképezi a tárgyra felhuzandó texturát, illetve a textura felhúzásának a fajtáját Ha másik fajta felhúzási módot választunk, akkor az előző tipust nem kell kikapcsolni. Hogy mindenki megertse, miről van szó számoltassátok ki a tárgyat ugyanazzal a textúrával, de más textura 'felhúzási' fajtával
A kolönbség gondolom eszre vehető. A **"Kacheltextur"**-nál (Csempe textura) ha megnyomjuk a **"SHIFT+k"**-t egy kis menut kapunk a kovetkezo lehetőségekkel.

- **X-Anzahl (X-Mennyiseg)**
- **Y-Anzahl (Y-Mennyiség)**
- **Auf Unterobjekte übertragen** (Alsó tárgyakra felhúzni) Nem vetten észre, hogy működött volna ez a pont
- **Objektachsen Übernehmen** (Tárgytengelyeket felvenni) A textúra tengelyei felveszik a tárgy tengelyeinek a helyzetét.
- **Weltachsen übernehmen** (Szinpadtengelyeket felvenni)
- **Textur auf Objekt anpassen** (Textúrát a tárgyra ráilleszteni)
- **Textur orthogonal (!?)**
- **Horizontal spiegeln** (Horizontálisan tukrözni)
- **Vertikal spiegeln** (Vertikálisan tukrozni)

Ezzel ki is végeztuk a textura almenut.
Most következik a

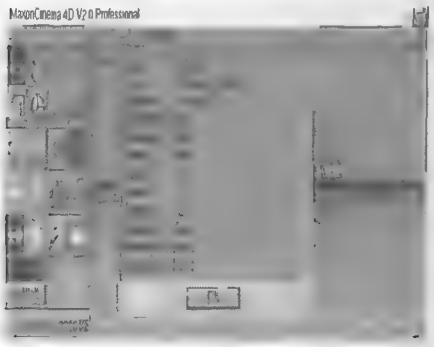
Punkte>> (Pontok)

- **Rastern** (Hálózni)
  A tárgyak pontjai köze egy hálót húz
- **Einebnen** (Ellapitani)
  Ha ezt a pontot használjuk, akkor a tárgyaink ellapulnak vagyis egy lap lesz belőlük a tárgy körvonalaival
- **Abtrennen** (Lekapcsolni)
  Ennek a pontnak a használatával lehetőségunk van ra, hogy a tárgyból egy pontot kivágjunk, és mint kulön álló tárgyat tudjuk kezelni

Gyorsan próbáljuk ki az ujonnan szerzett ismeretunket. Hozzunk letre egy hengert és nagyitsuk ki (16-ik kapcsoló **'Aktives Objekt'**).
Nyomjuk be a 2-ik gombot, ha minden igaz akkor a képen kis pontok formájában megjelentek a hengert felépítő pontok. Válasszunk ki egy nekunk szimpatikus pontot és menjunk a most ismertetés alatt álló menupontra Megjelenik egy kérdező, amiben megtudjuk adni a kiválasztott pontunk nevét. Adjunk neki egy nevet vagy csak egyszerűen nyomjuk meg az "OK"-t és már a kiválasztott pontunk egy teljesen kulon álló tárgy amivel azt csinálunk amit akarunk

- **Magnet** (Mágnes)
Ennek a pontnak a használatával egészen poénosan eltudjuk a tárgyainkat torzítani. Ez csak akkor érvényes, ha a pont aktív. Ha nem tudjuk a tárgyat a "mágnes" ponttal eltorzítani (kevés alkotó pontból áll), akkor sincs veszve semmi. Használjuk a **Werkzeuge/Unterteilen** (Eszközök/Felosztani) pontját és mindjárt több pont áll a rendelkezésünkre

Próbáljuk ki a menupontot, hogy lassuk, hogy mit is csinál valójában. Hozzunk létre egy gyűrűt és nyomjuk be a 2-ik gombot. Megjelennek a gyűrű pontjai. Tegyük aktívvá a mágnest, válasszunk ki egy pontot és az egér balgombjának a nyomvatartásával mozgassuk el a pontot. WOW! De jó!



Na jo remelem mindenki kielvezkedte magát, mert szeretnek tovább menni!

A következő menupont a:
- **Punkte** (Pontok)
Momentán ez a menüpont az aktív. Tehát eddig a tárgyak pontjait molesztáltuk
- **Kanten** (Élek)
Ennek a pontnak a használatával a kiválasztott tárgy kiválasztott eleit (ket egymás mellett lévő pontot) tudunk arrébb mozgatni
- **Flächen** (Feluletek)
Ennek a pontnak a használatával a kiválasztott tárgy feluleteit tudjuk arrebb mozgatni. Válasszunk ki a tárgyunkon egy tetszőleges pontot és ugyanazon a feluletan még további két pontot, a harmadik vagy negyedik pontot a gep automatikusan választja ki.

- **Elemente Bearbeiten** (Elemek szerkesztese)
Ehhez a menuhoz a "Punkte" (Pontok), "Kanten" (Elek), Flächen" (Feluletek) kozul valamelyiket ki kell választani. Válasszuk ki a "Punkte"-t (Pontok) és irány az ismeretlen (gy.k.: Elemente bearbeiten).
- **Punkte bearbeiten** (Pontok szerkesztese)
Gondolom mindenki rájott, hogy ennek a menunek a használatával a kiválasztott tárgy pontjait tudjuk buzerálni. Nézzük meg, hogy milyen izgalmas dolgokat rejteget ez a menu:

- **Numer** (Szám)
Az aktív tárgy pontjai közul tudunk kiválasztani egyet és annak a számát láthatjuk itt.
A "+" és a "-" jelekkel tudunk a tárgy pontjai között mászkálni.
- **Aktiviert** (Aktivált)
- Az **"X", "Y", "Z"** kérdezőben azt tudjuk megadni, hogy a program a térben hová helyezze el a kiválasztott pontot
- **ASCII laden** (ASCII töltese)
A kiválasztott pont(ok) betöltése
- **ASCII speicher** (ASCII mentése)
- **Löschen** (Törölni)

Most válasszuk ki a "**Kanten**"-t (Élek) és irány az előbb ismertetett menu (gy.k.: **Elemente bearbeiten**)
Újabb menü jelent meg a fejlecben a következő felirattal:
- **Kanten bearbeiten** (Elek szerkesztese)
- **Numer** (Szám)
A kiválasztandó él számát kell ide beírni
- **Aktiviert** (Aktivált)
- Az **"A"**-ban, illetve a **"B"**-ben található számok azt a két pontot jelölik, amit a tárgy elei összekotnek.
- **Löschen** (Törölni)

Ezek után válasszuk ki a "**Flächen**"-t (Feluletek) és irány a szokásos menu
- **Falchen bearbeiten** (Feluletek szerkesztese)
- **Numer** (Szám)
A kiválasztandó felulet számát kell beirni
- **Aktiviert** (Aktivált)
- Az **"A"**-ban, **"B"**-ben és a **"C"**-ben található számok azokat a pontokat jelölik amelyekből, a felulet felépul.
- **Löschen** (Törölni)

Az előbb ismertetett menúvel egészen extrém kinézetű tárgyakat is ki tudnuk hozni egy alaptárgyból.

A következő kapcsoló a.
- **Toleranz** (Tűres)
Sajnos nem jöttem rá, hogy mit csinál.
A következő almenüpont a **"Polygon"** Ez is, mint a többi almenu újabb almenükből szokott állni. Nézzuk meg ezeket az újabb alpontokat.
- **Runden** (Kerekiteni)
Ehhez szukségünk van egy tárgyra, majd válasszuk ki az alpontot. Egy kis uzenetet kapunk a géptől, hogy ehhez legalább két osszefuggő pontot kell kiválasztanunk
Valahogy ez eddig még nekem nem jött össze. Tehát halvány lila gőzom sincs róla, hogy mit csinálhat ez a pont.
- **Kreisbogen** (Körív)
Sajnos ennel a pontnál sem "jutottam zöld ágra". Viszont kapunk egy uzenetet, hogy legalább három (!) összefüggő pontot kell kiválasztanunk
- **Spirale** (Spirál)
Ehhez szukségunk van egy polygon tárgyra (szerintem a legjobb, ha a "Tengely"-t **(Achse)** választjuk). Miután megvan menjunk erre a menupontra es válasszuk ki.
Ha mindent jól csináltunk, akkor a szinpadon megjelenik egy szép nagy spirál vonal, amit ugy kezelhetunk mint egy polygon tárgyat
- **Objekt einfügen...** (Tárgyat beillesztení. .)
Mikor kiválasztottuk ezt a pontot, kapunk egy listát amiből ki lehet választani a megfelelő tárgyat. A kiválasztás után a gép egy pillanatig gondolkozik majd kirakja a szinpadra az elméletileg megváltoztatott tárgyat. Azért csak elméletileg, mert nem sok változást vettem észre az eredet es a megváltoztatott tárgy kiszámoltatott kepe között.
- **Umdrehen** (Megforditani)
Ezt a műveletet csak a polygon tárgyaknál lehet vegrehajtani. Ha más tárgyat választunk ki, akkor a gép megjegyzi, hogy ez a művelet csak a polygon tárgyaknál lehetséges és ettől függetlenul vegrehajtja
- **Vorwärts** (Előre)
Ugyan az mint az "**Umdrehen**"
- **Rückwärts** (Hátra)
Ugyan az mint a **"Vorwärts"** Az utolsó két pont a normál tárgyakat kb. 90°-ban elcsavarja a tárgy középso felében. A polygon tárgyakkal semmilyen emlitesre meltót nem csinál (lehet, hogy csinál csak en nem vettem eszre?).

A következő almenu a.
- **Struktur** (Szerkezet)
Ebbol az almenuen ujabb almenuket kapunk. Nezzuk meg ezeket is!

- **Optimieren** (Optimalizálni)
Ehhez ki kell választanunk egy tárgyat, majd menjunk erre a pontra és ..
Kicsit gondolkozik a gep, de semmi izgalmas nem történik a tárggyal!
- **Verbinden** (Egyesiteni)
Ennek a pontnak a használatához egy "Tárgycsoport"-ra van szukségünk.
Tehát hozzunk lét e egy "Targycsoport"-ot! Hogy is kell ezt csinálni? Hozzunk letre ket, számunkra szimpatikus tárgyat. Miután ez megvolt menjunk a "**Bearbeiten/Auswahl/Gruppieren**"-re es a megjelenő kis keraszt segitségevel csinálјunk a két tárgyból egy "Tárgycsoport"-ot.
A **Bearbeiten/Ob ekt auswählen...** menuben a két tárgy neve helyett az "**Objektgruppe**" (Tárgycsoport) nevet fogjuk találni.
Ekkor még a "Tárgycsoport"-on belul lehetősegunk van arra, hogy a "Tárgycsoport" egyes tárgyait kulon-kulon mozgassuk, kicsinyitsuk, nagyitsuk, uj texturát adjunk neki. De miután "Egyesitettuk" a tárgycsoportot nincs sok lehetőségunk arra, hogy a "csoport" egyes tagjainak megváltoztassuk a felépitését, textúráját stb.-jét!
- **Triangulieren** (Háromszögelni)
Ennek a pontnak a használatával a tárgyak nem téglalapokból fognak felépulni, hanem háromszögekből! WOOOW!
- **Reparieren** (Javitani)
Ennek a pontnak a használatához ki kell választanunk egy tárgyat és ha minden igaz akkor a gép valamit javit a tárgy szerkezetén. En speciel nem sok változást vettem eszre a tárgyon!
- **Verwirbeln** (!?)
Valamit csinál a kiválasztott tárggyal. De, hogy mit...
- **Ausrichten** (Kugazítani)

Ezzel ki is végeztuk ezt az almenupontot. A kovetkező almenu a:

- **Kamera** (Kamera)
A program szokásához hiven itt is ujabb alpontok kovetkeznek. Tehát lássuk a
medvét:
- **Kamera...** (Kamera...)
- **Kamerapunkt X, Y, Z (Kamerapont X, Y, Z)**
Itt arról szerezhetunk infót, hogy a kameránk a ter milyen pontján áll.
- **Richtung S, N, K** (Irány D, E, K(!?))
A kulömbözö egtájak fele hány fokos szogben áll a kamera.
- **Brennweite** (Gyujtótávolság)
Itt lehet beállitani, hogy a kamera milyen távolságra legyen a szinpad közeppontjától
- **Kamere P/3D**
Itt lehet beállitani, hogy a kamera melyik nezetet "lássa" (Perspektivikus/3D).
- **Kamera merken** (Kamerát feljegyezni)
Elmeletileg a kamera állását volt hivatott megjegyezni. De en nem vettem észre.
- **Kamera vor** (Kamera előre)
- **Kamera zurück** (Kamera vissza)
- **3D—> Perspektive**
- **Perspektive—> 3D**

Ez a ket utolsó pont arra való, hogy a "3D"-s vagy a "Perspektiv"-ikus nezet felvegye a "3D"-s vagy "Perspektiv"-ikus nézetet. Igaz, hogy egy kicsit (?!) bonyolultúl hangzik, de a gyakorlatban mindenki hamar rájon a lényegre illetve a használatára.

A kovetkező almenu a:
- **Licht/Polygon...** (Feny/Polygon)
Ennek a használatához szukségünk van egy fenyforrásra vagy egy polygontárgyra. A programozók voltak olyan cselesek, hogy egy almenuben ket alpont van (like Head & Shoulders 2 in 1 ;-))
Először is ugorjunk neki a "Fény"-nek
Ehhez szukségunk van először egy fényforrásra. Hozzuk létre!
(Megoldás: **Objekte/Grundobjekte/Lichtquelle**)
Ha mindent jol csináltunk, akkor a szinpad kozepen feltünik egy ágas-bogas ize.
Nem kell megijedni! Ez a fényforrás! Es meg csak nem is tudjátok, hogy milyen szómyüsegek lesznek meg a szinpadon! A gyengébb idegzetüek, illetve a 18 ev alattiak nyugodtan elfordithatják a monitort vagy akar hattal is ulhetnek neki, bár igy egy kicsit nehezebb lesz a további egyuttmüködes a programmal
Válaszuk ki a most ismertetésre kerulő menut es egy almenu tárul a szemunk ele:
- A legfelul látható tolókakkal lehet a fenyforrás szinet beállitani. Azonban itt is ket variációs lehetőség van:
A: a fényforrás színet a vorös-zold-kek összetevők szennt lehet beállitani, ilyenkor a "RGB" pont az aktiv
B: ezt valahogy nem értem, de ugyan azt a hatást erhelјuk el vele, mintha az "A" pontot használtuk volna
- **Helligkeit** (Fenyesség)
A fényforrás fenyerejet lehet beállitani szazalekos ertékben
- **Spot**
Ha ez a pont aktiv akkor a "Wert"-ben (Erték) be lehet állitani, hogy a fényforrásunk hány fokos szogben szorja a fényt
- **Abnahme** (!?)
Sajnos nem találtam rá ertelmes magyar megfelelőt. Ha be van kapcsolva, akkor a **"Distenz"**-nál (Távolság) be tudjuk állitani, hogy a fenyforrás a szinpadon meddig világítson el.
- **Schatten** (Arnyék)
Ha be van kapcsolva akkor a fenyforrás által megvilágitott tárgynak van árnyeka

Ha nincsen bekapcsolva akkor . Figyelem!! Ez csak a "Raytrace" képszámításnál lehetséges! Na vajon miért? :-)

- **Parallel** (Párhuzamos)

Ha ez a pont aktív, akkor a fényforrásunk úgy viselkedik mint a lézersugár!

- Tehát a **"Wert"**-nél (Érték) lehet beállítani, hogy a fénysugarunknak mekkora fegyen az átmérője. Ez az ertek 1-től egészen 10000000-ig terjedhet. Erre a program is figyelmeztet, ha netán (metám·)) valamilyen őrultséget írnánk be. A **"Schatten"** itt is lehet passzív, illetve aktív! Elmeletileg, gyakorlatilag azonban nekem nem jott össze Lehet, hogy bennem van a hiba?

- **Weich** (Puha)

Valamit kene csinálnia a fényforrással De nekem nem csinált semmit.

Ezzel ki is végeztuk ennek az almenupontmak a "Licht" reszét Most kovetkezzen a "Polygon" része Ehhez létre kell hoznunk egy tetszőleges polygont Ezután menjunk vissza ebbe a menube (gyk..**Licht/Polygon...**).

Egy pici kis menu jelenik meg a képernyőn, aminek a segitségevel molesztálni tudjuk azt a szerencsétlen polygonunkat. És most lássuk, hogy mire alkalmas ez a menu,

- **Polygonart** (Polygon stilus)

E mellett található egy kis téglalap, amire ha a bal egergombbal rákattintunk, akkor változik benne a felirat.

- **Kubisch** (Kocka alakú)
- **Aklma** (!?)
- **B-Spline** (!?)
- **Linear** (Vonalas)

Ezekkel a választási lehetősegekkel meglehet adni azt, hogy a program hogyan kosse össze a polygonunk pontjait. Ha bekapcsoljuk a 2-es kapcsolót (bal szélen található), szemmel is kovethetők a változások

- **Polygon schleißen** (Polygon lezárva)

Ennek a pontnak a használatával lehetőségunk van arra, hogy kiválasztott polygonunk ne legyen befejezve Pl a körunknek ket vége van.

Erdekes, lehetőseg van arra, hogy a tengely (**Achse**) és a vonal (**Linie**) polygontárgyakat is lezárhassuk! A program lehetővé teszi! Bár szerintem ez már kimerítí a heveny elmebaj fogalmát

- **Information**

Ebben a menupontban kulonbözö infókat tudhatunk meg a kiválasztott tárgyunkról Nézzük meg, hogy mik ezek az ugymond "rettenetesen" fontos infók

- **Name**

Itt tudhatjuk meg, hogy mi a neve a tárgyunknak. Persze mindezt németul (ki hitte volna.).

- **Typ** "Tipus"

Milyen típusú tárgyról van szó. Ezek lehetnek

- **Flächen-Objekt** (Felulet-tárgy)
- **Polygon-Objekt** (Polygon-tárgy)
- **Licht-Objekt** (Feny-tárgy)

-**Speicher** (Tároló)

A tárgy memóriát foglal el a tárgy

- **Darstellung** (Abrázolás)

Hogyan jelenitsi meg a program az adott tárgyat A megjelenitesi modok lehetnek.

- **Voll** (Teljes)
- **Leicht reduziert** (Konnyen redukált)
- **Mittel raduziert** (Kozepesen redukált)
- **Stark reduziert** (Erősen redukált)
- **Als Quader** (Négyszögű hasábként)
- **Unsichtbar** (Láthatatlanul)

- **Materlal** (Anyag)

A kiválasztott tárgynak a felhasznált anyagát tudhatjuk meg.

- **Glätter** (Fényes)

Fényvisszaverő-e a tárgyunk anyaga. Ja v nem

- **Punkte** (Pontok)

A kivalasztott tárgyunk hány pontbol épul fel

- **Kanten** (Élek)

A kiválasztott targyunknak a felületen hány darab el található.

- **Dreiecke** (Háromszogek)

A kiválasztott tárgyunk felulete hány darab haromszögből epul fel.

- **Vierecke** (Négyszögek)
- **Unterobjekte** (Altárgyak)

Tartozik-e a kiválasztott tárgyunkhoz más tárgy is. A program elméletileg a másik tárgy nevét is kiirná. Nekem nem irja ki.. Hmmm .

- **Sequenzen (!?)**

Miután kellőképpen informálódtunk, menjunk tovább a következő menupontra, ami a:

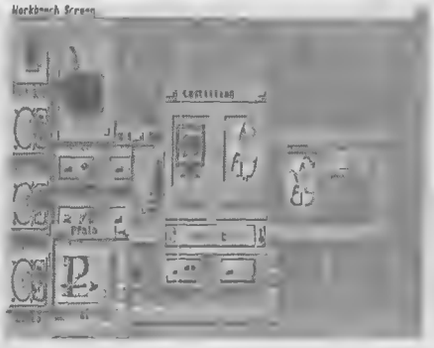
- **Ausrichten auf...** (Pontosítani vmihez...)

Ennek a pontnak a használatához több tárgyra van szükségunk. Hozzunk létre pár tárgyat Válasszunk ki egy tárgyat es lepjunk be a mostani menube. Most egy felsorolás jelenik meg a felhasznált tárgyainkról, innen lehet kiválasztani, hogy melyik tárgyunkhoz szeretnénk hozzáigazitani a kivalasztott tárgyunkat.
A hozzáigazítandó tárgy a "Z" tengelyével a kiválasztott tárgyra "néz". Így ez egy kicsit bonyolultan hangzik, de a gyakorlatban elég egyszerű.

Ezek után az animáció rejtelmeibe kellene belebonyolódnunk, de a programnak ez a része kifogott rajtam. Tehát egyelőre nem irok róla semmit, mert nem akarok olyan dolgokról irni, amit nem láttam működés kozben. .

Gondolom mindenkinek elege van már a programhoz adott textúrákból. Mi lenne, ha mi is tudnánk nekunk tetszö texturákat csinálni.
Gondolkozzunk el, mi is kell ehhez.
- némi kreativitás
- egy rajzoló program (pl DPaint, PPaint, etc.)
Ha ezek megvolnának, akkor lássunk hozzá!

Először is nezzuk meg, hogy milyen formátumban tárolja a program a textúrákat?



A texturákat "ILBM" formátumban tárolja a program Ez nekunk kifejezetten jó. Tehát töltsunk be egy számunkra szimpatikus rajzolóprogramot es alkossunk! A "Karo" lesz az, amit a balta alá lektetunk, és szadista mosollyal a szánk szegleteben, alkotóelemeire trancsirozunk szet, hogy azután valami új kerekedjen ki belőle Töltsuk be a "Karo" texturat a rajzprogramba és mindjárt láthatjuk, hogy a textura 32 szinű és 100X100-as felbontást használ és a használ! képernyőnek csak a kb 1/8-át használja (Low Res). Gondolom sokaknak elege volt már a piros kockás talajból, időszerű lenne ha az a szerencsétlen talaj fekete-leher színekben pompázna Tehát szinezzuk át a piros feluleteket feketére Miután ez megvolt, mentsuk el a munkánk "gyümölcsét" Ezek után lepjunk be kedvenc ray-tracer-unkbe (gy k **Maxon Cinema 4D V2.1**) es hozzunk letre valamilyen szinpadot lehetőleg olyat, hogy az előzőleg készített textúránkat a talajra feszitsuk fel Miert? Mindjárt ki fog derulni Számoltassuk ki a képet lehetoleg **"Scanline"**-ban. Az első meglepetes akkor er minket, amikor meglatjuk, hogy a talaj egy kicsit furcsan kockás, szinte sehogysem. Mit tehetunk ez ellen? Mikor betöltjuk a textúrát válasszuk ki a **"Current Format"**-ot és a **"Strench"**-et (!!PPaint!!) Ezek után a kép már ez egész képernyőt betölti.
A többit a ti saját fantáziátokra bizom.

Gondolom sokakban felmerult az gondolat, hogy milyen jó lenne a **"Maxon"**-bari felhasználni a más programokban készitett tárgyainkat. Csakhogy van egy kis gond, sajnos a programok nem kompatibilisek egymással. Milyen jó lenne egy konverter program, ami oda-vissza tudna konvertálni az egyes formátumok kozott és nem csak a tárgyat, hanem a hozzá tartozó textúrákat, szineket es brushokat is átalkitaná, vagy egy hasonlóval helyettesitene
A **Maxon C** -hez mellekelték ezt a programot a neve

Miután betoltöttuk a képernyő kozepén egy kicsi **"Castillian"** feliratú ablak terul el Nyomjuk meg a jobb egergombot. Ennek hatására a kövekező menupontokat vehetjuk észre:

- **Projekt** (No comment!)
- **Einstellungen** (Beállítások)
- **Lademodule** (Betöltési formátumok)
- **Speichermodule** (Mentési modulok)

Először is menjunk az **'Einstellungen"** (Beállítások) menube és ott kapcsoljuk be a **"3D-Ansicht"**-et (3D-nézet). Aminek hatására a képernyő valamelyik részén megjelenik egy kis téglalap, benne egy ráccsal

Ezek után kattintsunk kétszer az **'Anzelgen"**-re (Megmutatni), a megjelenő filemenuból válasszuk ki azt a színpadot amelyiket megszeretnenk tekintani.
Pár pillanat múlva a kiválasztott színpadot megnézhetjuk És ez még nem minden! Ha a bal egérgombbal az ablakba kattintunk és utána a gombot nyomva tartva elmozgatjuk az egeret, akkor a betöltott színpadot a nekünk tetszö beállításból tudjuk megnézni Ez eddig mind szép és jó. De jó lenne, ha a betoltott színpadról egy kicsit több információt is kaphatnánk, nem csak a képet.
Mivel alapjában véve elég kivánesi emberek vagyunk, ezért menjunk az **"Einstellungen"**-ben a **"Szenen-Info"**-ra. Miután ezt megtettuk egy újabb ablak jelenik meg a képernyőn, ami a kovetkező információkat kozli velunk a betoltött szinpadról)

- **Objekte** (!?)
- **Lichtquellen** (Fenyforrások száma)
- **Materialen** (Felhasznált anyagok száma)
- **Texturmaterialen** (Texturák száma)
- **Punkte** (Pontok száma)
- **Kanten** (Elek száma)
- **Dreiecke** (Háromszogek szám)
- **Vierecke** (Négyszogek száma)
- **Größe:XXXXX Bytes** (Mennyi helyet foglal el a szinpad a memóriából)

Ez eddig szep es jo. De ha lehetőség lenne rá, jobb lenne ha a kivalasztott szinpad tárgyait nem csak a drótvázas alakban kéne látnunk! Lehetőseg volna arra, hogy a szinpad felöli beállításait láthassuk? IGEN! Ehhez menjunk az **"Einstellung"** menübe, és ott válasszuk ki a **"Flächendarstellung"** (Felulet számitas) pontot. Itt kell megjegyeznem, hogy meg egy Blizzard 1230 50Mhz-es kártyával felszerelt gep is pár pillanatig eltökol a feluletek kiszámításával

Ezek után jó lenne tudni, hogy a program milyen formátumokba kepes átalakitani a kiválasztott szinpadot, tárgyat stb.-t. Ehhez nem kell mást csinálnunk, csak kattintsunk a **'MaxonCINEMA4D"** felirat∪ teglalapra a bal egérgombbal, es már ki is választhatjuk azt a formátumot, amibe at szeretnenk alakitani a tárgyainkat ezután a bal egergombbal kattintsunik kétszer a **"Konvertieren"** (átalakitani) gombra es a megjelenő file-menuben adjuk meg azt a meghajtót, ahová el szeretnenk menteni a frissen atalakított színpadunkat

Ezután a bevezető után nezzuk meg, hogy mit tartalmaz a **"Projekt"** menu

- **Anzelgen** (Megmutatni)
- **Konvertieren** (Átalakitani)
- **Anzelge konvertieren**

(A megmutatott tárgyat, szinpadot átalakitani)

- **Schublade konvertieren** (Konyvtár átalakítása)

Elméletileg egy egész konyvtár tartalmát alakitja at a kiválasztott formátumra De sajnos csak elmeletben.

- **über** (Az alkotókról .)
- **Beenden** (Befejezni)

Kilepes a programból Mielőtt a program kilone magát a memoriából elment egy "prefs" filet a **'Prefs/Env-Archive"**-ba Ez a file tartalmazza a programban vegzett utolso beállításainkat. (Ki hitte volna!) Nem rossz otlet a programtól, csak szólna előtte

Most már erről a menuről is van fogalmunk, menjunk tovább!

Einstellungen (Beállítások)

- **3D-Ansicht** (3D-s nezet)
- **Szenen-Info** (Szinpad-info)
- **Flächendarstellung** (Felulet számitás)
- **Rekursion** (Rekurzió)
- **Ziel erfragen** (Célmeghajtó kerdese)

Ha ki van kapcsolva, akkor az átalakitott tárgyat oda menti el, ahonnet betoltottük

- **Datelabfragen** (Adatok kerdezese)
- **Seitenverhältnis** (Oldalarányok)

Ha a 3D-s nezetet használjuk, akkor a megjelenő menuben be lehet állitani az alap (negyzetrács) arányát

- **Lademodulen** (Betöltési modulok)

A kölönbözö ray-trace programok formátumainak tudjuk néhány fontos részét beállitani.

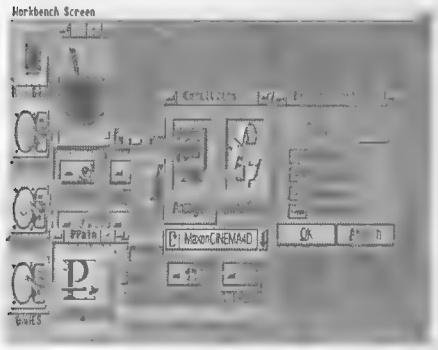
Nezzuk meg ezeket.

MaxonCINEMA4D

- **Skalieren**
  - **Faktor**
- **Ausrichten** (Kigazitani)
- **Optimieren** (Optimalizálni)

Sajnos a használatuk során nagy kulonbseget nem vettem eszre a beállitások között

Imagine & Silver
- Skalieren
- Faktor
- Ausrichten
- Optimieren
- Verwirbeln (Elforgatni)
Nem láttam az átalakított színpad között sok kolonbséget, ha ki volt kapcsolva
- Hierarchie (Hierarchia)
- Prozedurale Text (Eljárásos szöveg)
Elmeletileg az "Imagine & Silver"-ben készült 'copyright" szöveget alakítja át "Maxon" formátumra
- Texturumsetzung (Textúra átalakítás)
Kattintsunk rá a téglalapra, ami ezt a feliratot tartalmazza.



A megjelenő menuben lehet beállitani, hogy a program milyen 'Maxon" texturával helyettesitse az "Imagine" texturát. FIGYELEM! Ezek a textúrák meg az 'Imagine v2.0"-ra vonatkoznak Ezekhez a texturákhoz egy kis segitseg, hogy melyik mit ábrázol
- Agular - Szinátmenetek
- Bricks - Téglák
- Camo - Olyan a textúra mint az álcázó háló
- Checks - Olyan mint a sakktábla.
- Checks2 - Lásd leljebb.
- Disturben - Egymást keresztező hullámokkal zavart felulet
- Dots - Pottyok
- Grid - Rács mintázat
- Linear - Egy egyenes mentén létrejövő szinátmenet.
- Pastella - Ugyanolyan mint a 'Dots", csak itt a pontok nem annyira eles konturral rendelkeznek.
- Radial (nem autógumi) - A "Linear"-ra hasonlít, csak itt a szinátmenet a textúra középpontjából indul ki és nem egy egyenes mentén, hanem koncentrikusan
- Spots - Alaktalan foltok
- Wawes - Hullámok
- Wood - Famintázat

Ezek után csak azokat a menupontokat fogom ismertetni amik nem ismetlődnek, mert ha igy folytatom akkor ez a cikk az egész újságot ki fogja tolteni.

Reflections
A szokasos menuk

Sculpt
A szokásos menuk + meg valami más:
- Matt (!?)
- Leuchtend (Világító)
- Glänzend (Csillanás)
- Glas (Uveg)
- Spiegelnd (Tukrozodo)
- Metall (Fém)
Ezeknel az almenuknél a most ismertetesre kerulo beallitási lehetoségek azonosak. Gondolom elég ha csak egyszer ismertetem ezeket.
- Materialname (Anyagneve)
- Tranzparenz (Attetszőség)
Az áttetszőség szinét lehet megadni az RGB szinek százalekos arányával
- Spiegelung (Tukrozodés)
- Glanzlicht Stärke in % (Csillogás erőssége %-ban)
- Leuchtend Anteil in % (Világító részek %-ban)
- Brechunsindex (Toresi mutató)

Videoscape
A szokasos menuk.
- Reparieren (Javitani)
- Farben (Szinek)
Erre a pontra rakattintva egy ujabb menut kapunk.

Schwarz (Fekete)	*Schwarz (!?)*
Blau (Kék)	*Hellblau (Világokék)*
Grün (Zöld)	*Hellgrün (Világoszöld)*
Dunkelgrun (Sötetzöld)	*Turkisgrun (Turkiz)*
Braun (Barna)	*Rot (Vörös)*
Dunkelgrau (Sötétszurke)	*Hellgrau (Világosszürke)*
Ocker (!?)	*Gelb (Sárga)*
Hellgrau (Világosszürke)	*Weiß (Fehér)*

Alatta két felirat
- Modeller-Palette
Fentebb ez lett az előbb ismertetve
- Videoescape-Palette
Na vajon mit lehet ezeknél a pontoknál beállitani?
Ezek után vissza a főmenube!
- Mattglas (Matt uveg)
- Leuchtglas (Világító üveg)
A menuk felosztása a "Sculpt" menüjeivel azonos

Testing
A szokásos beállitási lehetőségek.
- Zylinder-Deckflächen (Hengerfedelek)
- Zylinder-Segmente (Henger-szelvények)
- Ellipsoid-Segmente (Elipszis-szelvények)
- Transtex-Suffix (!?)

PageRender
A szokásos menuk

DXF
Szintén a szokásos menuk.

Ezzel ki is végeztük a "Castillian" "Lademodul" részét

Most következzen a:
- Speichermodule (Mentési modulok)
Ebben a menurészben ezt lehet megadni, hogy az egyes képfeldolgozó programok file-jaikhoz mik legyenek lementve. Nézzuk meg a különböző a program által támogatott formátumokat.

MaxonCINEMA4D
- Suffix .c4d (!?)
Itt lehet megadni, hogy a program milyen "azonosító kódot" rakjon a file végére. Ezt az "azonosító kódot" kb. úgy lehetne leirni, mint amikor a file-jaink között archivált file is van Ennek a jelolese általában Bla-bla Izx
Remelem erthető voltam.
- Objekte (Tárgyak)
- Materialen (Anyagok)
- Lichtquellen (Fényforrások)
- Umgebung (Környezet)
- Einstellungen (Beállitások)
- Piktogramm (Ikon)

Imagine & Silver
A szokásos menuk
- Relleftexturen (Domborzati texturák)

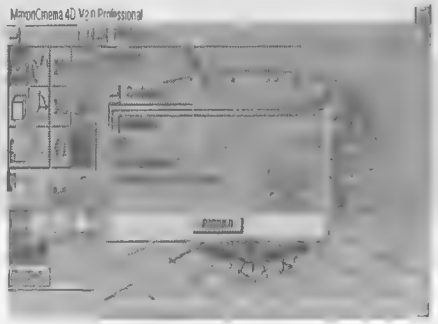
Reflections
- Szenendatei (Színpad adatok)
- Materialdatei (Anyag adatok)
- Kamera-/Lichtdatei (Kamera-/fenyadatok)
- Hierarchie (!?)
- Inv. Texturbild (Inverz textúrakep)
- Texturpfade ändern
(Textura elerési útvonal megváltoztatása)

Sculpt
- Kugelunt (!?) Valamilyen golyót akar buzerálni
A többi már volt valahol ismertetve ;).

Videoscape
- Doppelte Flächen (Páros feluletek)
A többi a szokásos

Festrey
A valtozatlanság hullámhosszán ;). (gyk.: Az összes pont már feljebb egy-két formátumnál ismertetve volt)

PageRender



DXF
- Objekte einzeln speichern
(A tárgyak egyenkénti elmentése)
Hmm! Ez kellemesen izgalmas lehet egy "kicsit" bonyulultabb színpad esetében. Fanatikusok előnyben!

Ezzel ki is végeztuk a "Castillian"-t. (Legalább kétszer kellett rákapcsolni a 380V-ot, mire nagy nehezen megadta magát a sorsnak!)

Egy kis magánvélemeny a programról
- kellemes benyomása van
- kezelése elég egyszerű
- van amikor bajok vannak az "Imagine"-be átalakított tárgyak textúráinál (elérési útvonalak)
- több nem jutott az eszembe

Ezek után a cikk előző részéhez egy kis kiegészítés
Olyan dolgokról lesz szó, amiket még az első resz irásánál nem vettem észre vagy nagyon siettem a cikk megirásával és ezért nem tudtam azokra jobban odafigyelni (Csak igy zárójelben jegyzem meg, hogy a cikk első részenek az irása alatt a "Magyar Hadsereg" nevezetű fiatalok által nagyon népszerű AD&D játékban voltam játékos :(.)
Szóval ennyi magyarázkodás és mentegetőzés után lássuk a látnivalókat;
- Az első felelőtlen kijelentésem, hogy a: **Bearbeiten/Objekte auswählen**-ben a "**Höher**" felirat nem tudom, hogy mit kéne, hogy csináljon
Ime az igazság
Elöszór is hozzunk letre egy betűt. Miert? Azért mert talán ezen lehet a legkönnyebben ismertetni a dolgot Tehát.
Objekte/Specialobjekte/Text
A megjelenő menu "**Text**" reszebe irjunk be egy számunkra teljesen szimpatikus
szöveget. pl.:PC SUXXX, FUCK OFF RAVEN, stb.)
Miután ez megtörtent, menjunk az OK-ra. Ezek után irány a **Bearbeiten/Objekte auswählen** menupont A tárgyak listájában megtalálhatjuk a feliratunkat
Válasszuk ki a feliratot (a feliratunk egy tárgycsoport!) es kattintsunk rá megegyszer. Ekkor belépunk a tárgycsoporton belulre A felirat egyes betűit láthatjuk ABC sorrendben a lista elején a kulonbozó irásjelek vannak. Most válasszuk ki az egyik nekunk szimpatikus betűt és kattintsunk rá meg egyszer
Miután ez megtörtént észrevehetjuk, hogy az egyes betűk is egy tárgycsoportot alkotnak. Ha kibámultuk magunkat, jó lenne visszaterni a teljes tárgyunkhoz. Ilyenkor jön a képbe a "**Höher**" felirat. Kattintsunk rá Wooow! Tehát igy tudunk a tárgycsoportokba mászkalni

- Az ebben a menuben található "**Mit Unterobjekten**"-nel kapcsolatban hulyeséget irtam
Tehát ime az igazság:
Ha be van kapcsolva, akkor a kiválasztott tárgyra vonatkozik és nem az egesz színpadra!
Ha ki van kapcsolva, akkor a kivalasztott tárgy tengelyét tudjuk molesztálni!

- A következő nagy marhaság amit elkövettem, hogy az **Objekte/Specialobjekte/Höhenrelief**-t rosszul lordítottam le, a helyes forditasa: Magasabb domborzatok Itt pontosan arról van szó, hogy az '**IFF-Bild**"-ben kiválasztunk egy nekunk szimpatikus IFF formátumú képet, es azt a program megpróbalja a szinek alapján kiemelni a leluletből. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a sötétebb rajzolatu részek lesznek mélyebben és a világosabbak magasabban Kellemesen poénos kepet lehet úgy letrehozni, ha az igy elkészitett tárgyra felfeszitjuk az eredeti képet.

- A kovetkező nagy gond a "Maxon"-ban az volt, hogy nem tudtunk egy tisztességes meretű képet kiszámitatni a programmal, mert a "**Scanline**" vagy a "**Raytrace**" képszámoltatási módokban mindig csak egy negyedkepernyős kis felbontásu (LowRes) HAM6 képet kaptunk eredmenyul. Ez eddig mind szep és jo, csak az ember ennyi penzert;) egy kicsit többet várna a programtól. Ennek a megoldására is sajnos egy kicsit később jöttem rá, de remélem, hogy még nem túl késön. Tehát nézzuk meg, hogy kéne egy képet valamilyen cool felbontásban kiszámoltatni.
Ha készen van a képunk és kiszeretnenk számoltatni valamelyik képszámoltatási módban, ne a bal egérgombbal válasszuk ki a megfelelő számoltatasi módot, hanem a jobb egergomb segítségevel! Ha mindent jól csináltunk, akkor egy kis menu jelenik meg a képernyő közepén
Most ezeket fogom ismertetni
- SW-Drahstellung
(Fekete-fehér drótvázas képmegjelenités)
- Von Bis (Ettől-Eddig)

Itt lehet megadni, hogyha animációt keszítettünk, akkor mettől meddig számolja ki.
- **Alles** (Összes)
- **Dieses** (Ezt)
- **X-Auflösung** (X-felbontás)
- **Y-Auflösung** (Y-felbontás)
- **Standard** (!?)
Ha ki van kapcsolva, akkor az X-, Y-felbontásnál beirhatjuk a nekunk tetszö felbontást

- **Darstellung wie Editor**
(Megjelenites mint az editorban)
Ha be van kapcsolva, akkor a tárgy vagy tárgyak ugy jelennek meg, ahogy a "Darstellung"-ban lett megadva a programnak

- **Nur aktives Objekt** (Csak az aktiv tárgyat)
Ha be van kapcsolva, akkor a program csak a kivalasztott tárgyat számolja ki.

Ausgabe... (Megjelenites ..)
Ha rákattintunk az egerrel, akkor egy ujabb menut kapunk Nézzuk meg hogy ez milyen beállitásokat tesz lehetöve
- **Bildschirm** (Képernyö)
Ha ki van kapcsolva, akkor a kepszámoltatásnál a program nem nyit egy keprenyöt a kiszamitandó kép megmutatásához. Elmeletileg ilyenkor valamivel gyorsabban számol a program De meg kell adni neki egy utvonalat a **Speichern Name**"-ban, ahova el szeretnenk menteni a kesz kepet
Ha ezt nem tettuk meg, akkor a program figyelmeztet hogy: Egy kepszámitásnak megjelenites nelkul nincs ertelme "
- **Modus...** (Modulok...)
Miután erre a pontra rákattintottunk, ki lehet valasztani azt a megjelenitesi módot, amelyik nekunk a legjobban tetszik.
- **Seitenverhältnis** (Oldalarányok)
Nem vettem eszre nagy kölonbseget a kiszámoltatott kepek között mikor megváltoztattam az oldalak arányait
- **Mischen** (Keverni)
Ebben a számoltatasi modban meg nem lehet kivalasztani De a többi képszámoltatási modszernel nem vettem észre sok kulönbséget a két kep között, ha ki vagy be volt kapcsolva Elmeletileg a szinátmeneteket probálja nehezebben észrevehetove tenni
- **Komprimiert** (Süriteni)
Ha be van kapcsolva, akkor a kiszámolt kepet valamilyen tömöritesi eljárással menti el. Ennek köszönhetően a kep jóval kevesebb helyet foglal el a memóriában
- **Speichern Name** (Elmentesi nev)
Ha be van kapcsolva, akkor meg lehet a programnak egy utvonalat adni, ahova elmenti a kiszámolt kepet.
- **24-Bit-Ausgabe** (24-bites output)

FIGYELEM! 24-bites kepeket csak "Scanline"-ban és a "Raytrace" tudjuk elmenteni!

- **Drahtdarstellung** (Drótvázas képmegjelenítés)
A menuk felépitese teljesen megegyezik a "SW-Drahdarstellung" menujeivel
- **SW-Flächendarstellung**
(Fekete-feher feluletszámitás)
- **Flächendarstellung** (Feluletszámitás)
Az ismerös menupontokra nem vesztegetem a karaktereket.
- **Muster** (Minta)
- **Schwarzer Rand** (Fekete keret)
A kep számoltatása közben a program a tárgyakon megjeleniti a tárgyakat felépito vonalakat is. Szerintem nincs sok ertelme csak a számitast lassitja le
- **Scanline (!?)**
Itt már tobzódhatunk a beállitási lehetöségekben, de a már ismertetett menupontokat már megint nem fogom ismertetni .->.
- **Spiegelungen** (Tukröződések)
Ha ki van kapcsolva, akkor a program a számolásnál a tukrozödeseket nem veszi figyelembe.
- **Glätten** (Fényesség)
- **Texturen** (!?)
Ha ki van kapcsolva, akkor a texturákat tartalmazó tárgyakra nem huzza fel a texturát.
- **Relief** (Domborzat)
Kikapcsolása esetén a program nem törödik a tárgyak domborzatával
- **Umgebungsnebel** (Környezeti köd)

- **Multitasking** (Remélem nem kell leirnom, hogy mit jelent! **Multitasking=AMIGA!**) Ha ki van kapcsolva, a program megpróbálja egy PC alapú gep mukodeset szimulálni. (Yo! Pc Rulez!) Komolyra fordítva a szót, ha ki van kapcsolva, akkor a program lelövi a többi programmal párhuzamosan futo más programot
Tehát a procink csak a kep kiszámitásával fog foglalkozni, ezáltal jóval gyorsabban készul el a kep.
Csak tudnám, hogy miert :)? Ilyenkor is meg lehet szakitani a számoltatást az "Esc" gomb megnyomásaval vagy az egergomb segitségevel.
Sajnos van itt egy kis bug. Az Op rendszer nem szereti, hogyha a multitaskingot leöljuk. A Workbench egyszerüen lefagy ha a kepszamitás után át vagy kilepunk a programból. Es ez általában akkor szokott elöfordulni, mikor az ember nem menti el a munkája gyumölcset Argh!
- **Bild abschalten** (Kepernyöt kikapcsolni)
Ha be van kapcsolva, akkor a számoltatás kezdetén a program lelovi a képernyöt, ezáltal a kep kiszámitása valamelyest felgyorsul Ha megnyomjuk a "bal Amiga+m"
gombokat a visszakapjuk a kepet
- **Antialiasing**
Itt lehet megadni, hogy a képen mennyire "finomak" (szálkásak) legyenek a vonalak Az értéke 1-tol 8-ig terjedhet Minel nagyobb a megadott ertek annál finomabbak a vonalak Ha az "**Antialiasing**" erteke 8-as a kepszámitás már jelentösen lelassul.
- **Testbild**
- **Mittleres Bild** (Kozepes kep)
- **Vollbild** (Teljes kép)
Itt a különböző képszámitási módokat lehet megadni
Raytracing
Itt a szokásunkhoz hiven ismét tobzódhatunk a beállitási lehetöségekben, de szokásomhoz hiven ismeteltem nem fogom a már ismertetett menuket újra ismertetni
- **Schatten** (árnyékok)
- **Transparenz** (átlátszoság)
- **Nebel** (Kod)
- **Rechnentiefe** (Számitási mélyseg)
Ezt egy kicsit hosszu lesz elmagyarázi, de azért vágjunk bele. Ha egy raytracer egy fénysugarat a szinpadra kuld az - attól fuggöen, hogy milyen anyaggal találkozik - megtörik es visszaverödik. Tehát ha a szinpadon két tukorszerü tárgyat jól helyezunk el egymással szemben, akkor a fénysugár a két tukor között oda-vissza fog verödni. A szerencsetlen raytracerunk pedig a budos életbe nem fogja befejezni a kep kiszámitását
Tehát ennek a pontnak a használatával lehet megadni a megtörö és tukröződö fénysugarak számát. Illetve itt lehet a kép kiszámításának idejét az esszerü keretek köze szoritani

Miert?
A kep kiszámitásánál gyakran csak az elsö tukröződesek es csillanások a fontosak. A többi fénysugár csak jelentektelen mertékben változtatja meg a kepet, de sajnos sok számitasi idöt elvesz
Ezek után nézzuk meg, hogy az egyes beállitási módok milyen hatással vannak a kiszámitandó képre

Ha a beállitási érték: 1:
Az elsö fenysugár szinpadra becsapódik a képszámitás leáll A csillanások és tukröződesek nem láthatók

Ha a beállitási ertek: 2.
Az elsö fénysugár feluletbe való becsapódása után ujabb fénysugarat küld a program a szinpadra a csillanások es tukrozödesek kiszámitására. Tehát minél nagyobb a "**Rechnentiefe**", annál tovább lesznek követve és számolva a fénysugarak.
A megadható legkisebb érték. 1, a legnagyobb 99 (Yeah! Fanatikusok, mazochistak, 68060-as tulajok elönyben!)
- **Voxelstufe** (!?)
Itt lehet beállitani, hogy a program a szinpadot hány reszre ossza fel. A használatos értékek 4 és 7 között vannak. Minnél tobb memóriád van, annál nagyobb értékkel tudsz dolgozni A memóriaigeny korubelul 3 százalékkal nö felosztásonként. Elméletileg, minel több felosztás van, annál gyorsabb lesz a képszámitás.
Azonban a memória novekedés mellett az az idö is növekszik mig a program az egyes tárgyakat a felosztásokba bevisz (Hurrá! Tiszta "A 22-es csapdája" avagy adjunk a sz"nak egy hatalmas pofont.)
Általában az egyes szinpadoknál a minimális felosztási erték az: 5-ös vagy a 6-os.
Ha emeljuk a felosz ás értékét meg nem biztos, hogy a kép minösége javulni fog. Ha nem vagy biztos benne, hogy melyik értéket kene használnod, akkor adj neki egy 4-es értéket. Ez az ertek meg egy bonyulult szinpadnál is relatíve keves memóriát használ fel (És a speed?))
Ezek után egy nagyobb erteket is kipróbálhatsz
Ha a raytracer a tárgyak bevitelénél kifogy a memóriabol akkor egy figyelmeztetéssel leáll a program (ki hitte volna.).
Ebben az esetben:
- kisebb beállitási értekkel próbáld meg a kepet kiszámittatni (Hmm! Ez eszembe se jutott!)
- biztositsa raytracernek nagyobb memória mennyiseget! (Magyarul vegyel meg pár mega memóriát)

Meg némi segitseg a programmal kapcsolatban.

Nehanapján, ha a raytracerben számoltatunk egy kepet, a számitás valamilyen hibauzenettel leáll ilyen trukkoket lehet bevetni
- a kiszámitandó kep felbontását vegyuk lejjebb
a Rechnentiefe értekét vegyuk lejjebb
ha ezek után sem hajlando a program kiszámitani a képet, próbáljuk meg Scanlineban kiszamitani (legfeljebb nem azt az eredmenyt erjuk el, mint a raytracerben)
- ha ezek után is leáll a számiás valamilyen hibauzenettel, akkor elöszor töltsük be a "Maxon"-t, lépjunk be a raytracerbe, állitsuk be a kivánt ertekeket (kiszámitandó kep felbontása, számitási melyseg Voxelstufe-t, antialiasing-ot), ezek után mentsuk el az igy beállitott szinpadunkat A program a beallitott értékek
szerint elmenti a szinpadot, s ha ezzel megvoltunk kapcsoljuk ki a turbókártyánkat (mar ha van), toltsuk be kulön a raytracer es kezdjuk el igy kiszamitani a kepet
Lehet hogy egy "kicsit" lassu lesz a számitás).
- a masik variacios lehetöseg, hogy szoftverbol kikapcsoljuk a cache-eket. Igaz hogy igy a processzor sebessege kb. 2/3-ra esik vissza, de cserebe kiszamolja a program a kepet. (A cache-ek kikapcsolasa valamelyik **SysInfo/CPU Control** segitsegevel erhető el.)
Ezzel ki is vegeztuk a kulonbözö képszámitási módokat.
Most, hogy már tudunk normális meretü képeket is keszíteni, meg kell hogy jegyezzen a programnak igencsak kell a turbókártya vagy nemi Fastram.
Ugh! Ezzel be is fejeztem az ehavi **MaxonCINEMA4D** cikket. Ha minden jol megy, akkor a kovetkező Maxon cikkben az aminációt rejtelmeibe fogom beavatni a nagyérdemüt

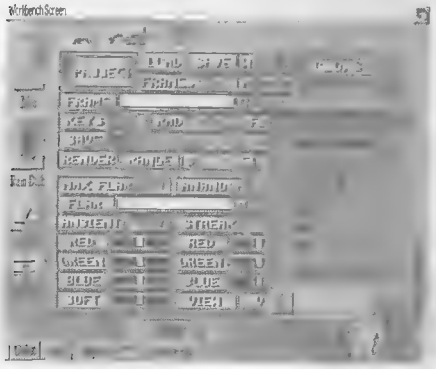
..TO BE CONTINUED...

Raven

Nagy örömmel es egy kis szomorúsaggal számolok be egy új MAGYAR programrol.
Az oromom onnan ered, hogy egy nagyszerü kis RAYTRACER programot kezdett el "gyartani" a vaskuti illetöségü **THE FORCERS TEAM**, azonban - sajnos - ügy tünik, hogy ez a kis hazánkban egyedülálló (de mashol sem igazán gyakori) kezdeményezés egyelöre "lefagyott".
A sracok (Robo és Zak - még cikkírásra is vetemedtek, olvashatjatok is itt valahol soraikat..) készitettek már egy *LENSFLARE EDITOR*-t, mely a késöbbiekben elkeszül(end)ö RAYTRACER-nek a része lesz/lett volna. No erröl ejtenek egy pár szot. .

LENSED V1.0

A programmal, melynek szinte már-már alig vannak igényei (a többi hasonszőr programmal



ellentetben csak 68020+, OS3+ kell neki min.), olyan képeket lehet keszíteni, amelyeken "fenycsillanas" van

Ha valaki tehát egy fenycsillanast akar a kepére (az üssön meg, kap, s kap majd egy szép nagyot...), annak most már nem muszáj az irdatlan Lightwave-t betöltenie, hanem elég a **LensEd**-et használni, mely az alkotói szerint sebességében is felveszi a versenyt a Lighwave-vel(!).

Sőt Imagine-nel, vagy Real3D-vel készült képekre talán így a legegyszerűbb lensflare effectet varázsolnunk (na felejtsük el gyorsan az ImageFX-et)

A regisztrált verzió előnyei:

- jár hozzá 8 darab előregyártott paraméter-file van benne HAM8 preview megjelenítés,
- gyors 32bit chunky módban dolgozik,
- van hozzá három nyelvű guide (angol/német/magyar),
- tud Project-et menteni (keyboard-rol is),
- lehet billentyűzettel kezelni,
- azonkívül regisztrálva is van (van hozzá egy KeyFile!).
- stb

Tehat mindenki szaladjon a postára es adjon fel **300 jo magyar forintot** a kov. cimre:

THE FORCERS TEAM
VASKÚT
Petőfi Sándor utca 62.
6 5 2 1

Magic

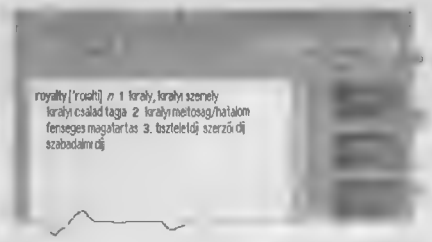
Louise's Dictionary v3

Minden dicsekvés nélkül mondhatom, hogy az LSSzotar2 a legnagyobb példányszámban eladott AMIGA-s software Magyarországon Rengeteg visszajelzést kaptam, sok jó ötlet halmozódott fel, és ezeknek helye is van az új programban.
Az LS Dictionary v3 (ezentúl csak az angol névvel fogom terjeszteni, mivel remélhetőleg Németorszagban is sikerul egyezsegre jutni egy software forgalmazoval, aki a nyugat-európai terjesztést vállalja, es ott nem nagyon lehet egy programot eladni 'balkáni' nyelvjarassal) egy teljes újrakódolás eredménye
Megváltoztattam az adatbáziskezelést, aminek következtében az adatbázisok helyfoglalása jelentősen csökkent.

Persze aki most sírni kezd, hogy milyen jó is volt, mikor volt egy 27 megás szótárprogram a HD-n, annak elárulhatom hogy mostmár több mint 30 mega a program helyigénye... Ebből kitalálhattátok, hogy igencsak megnövekedett a szótárban található szavak száma, pld. az Angol-Magyar rész majdnem 140.000 szót és kifejezést tartalmaz, beleértve (és beleintegralva...) a jó néhány slang-et is! Sőt, mivel a program egy sikertelen keresés után úgynevezett STRIP-eket használva megpróbálja megkeresni a szótőt, ez a 140.000 virtuálisan akár 200.000 is lehet

Egy kis kedvcsinálć a v3-as verzióhoz:

- teljes mértékben atszerkesztett GUI
(Alan készíti, aki a GroovyPlayer fenomenális kezelői felületével már biztos nevet szerzett maganak a hazai user-ek körében)
- "szótárszerű" megjelenítés
(sok szónál megtalálható a kiejtés, vagy utalás más jelentésre, ilyenkor a dőlt és vastag betűk jelzik az állapotot, ugyanúgy, mintha egy szotart nyitnál ki)
- a szóhoz tartozó ÖSSZES jelentes megjelenik egy lista ablakban (nem kell lépkedni, mint az LSSzótár2-ben)
- szabadon definiálható STRIP rendszer (ha a program nem találja a keresett szót, levágja, illetve behelyettesíti a felhasznalo altal definiált betűt, vagy ragot... ezzel legalább 30%-kal nő a



megtalálási arány!)
- kibővített TEXT file fordítas (egy file szavankenti fordításakor a kesztermek nem egy text file lesz, hanem egy AmigaGuide document, amit a MultiView-val megnézve, az egyes szavakra kattintva lehet olvasni.. Termeszetesen a kattintás után megjelenik a szó összes jelentése, szótárszerű formátumban...)
- szabadon szerkeszthető, letrehozhato adatbázisok (könnyedén lehet új szavakat hozzáadni a meglévő adatbázisokhoz, akár importálni is egy külső file-ból, hogy ne kelljen egyesével beírogatni. Egyszerűen letrehozhatunk új adatbazist, ahol az általunk beszerkesztett szavak fogják alkotni az új szotárt.)

- két egyforma record nem fordulhat elő az adatbázisban. (Egy új record beillesztésénel a program megvizsgálja hogy van-e már ilyen az adatbázisban, és ha van, akkor nem rakja bele. Ez azért jo, mert ha egy file-ból akarod felfrissíteni az adatbazisodat, nem fog előfordulni olyan, hogy tobb egyforma record foglalja a helyet...)
- CD-ROM támogatás (a program képes úgy is dolgozni, hogy az adatbazisok egy része CD-ROM-on helyezkedik el, és csak az utólag hozzáadott szavak foglalják a helyet a HD-n)
- Példaként, extra adatbázisok is helyet kapnak a programban, persze csak 1-2.000 szoval (Spanyol, Olasz, Francia, stb)
- A LSSzotar2 regisztrált felhasználói, a CD arából 250Ft engedmenyt kapnak (az első regisztrációs díj miatt...)
- ...

Hirtelenjében ennyi újdonság jutott eszembe a 3-as verzióval kapcsolatban..

A program CSAK CD-n lesz megvásárolható, november táján, az ára 3.000 Ft. (Osszehasonlításnak, a MAC-es verzió 6.000 Ft ba fog kerülni, és semmivel nem fog többet tudni!) A CD-n, az ígéretemnek megfelelően, az LS Dictionary v3-on kívul, még kb 500MByte AMIGA program, kép, zene stb is lesz!

Aki úgy érzi, hogy szeretne résztvenni ennek a szótárprogramnak a bővitésében, annak lenne mit csinalni... Szükségem lenne mindenféle adatbázisra, barmilyen nyelvről bármilyenre, amit aztán díjmentes upgrade-ként minden regisztrált felhasználó megkapna. Ha van eleg szabadidőd, es kedved is, menj el egy könyvtarba, vagy vegyél le a polcról egy szótárt, és gepelj be olyan szavakat, amiket nagy valoszínüséggel használni is lehet. A formátum nagyon egyszerű, egy sor a szó, a következő sorok a meghatározasok (ez lehet hogy csak egy...) es az egész record-ot egy '&'-del kell lezárni

monkey
majom
&
proof of purchase
a legjobb választás
&

Érdemes Magyar-xxx szótart használni, hogy könnyebben ki tudd valasztani a beírandó szot

A nyelvek, amelyekre szükség volna: Lengyel, Roman, Norveg, Holland, Portugál, Spanyol, Francia, Olasz, Latin stb.

Nem muszáj pld. Spanyol-Magyar-t keszíteni, lehet Spanyol-Angol is, vagy akarmilyen... Jó lenne, ha ez a program lenne a 'legtöbbnyelvű' szótár, minden platformmal összevetve!

Ha elkeszültel legalább 2.000 szóval, keress meg a Szabo Pal Művelődesi Hazban valamelyik kedden .

Minden 'igazhitű' mikroszoft mentes arcnak üzenem, hogy ebből a programból SOHA nem lesz pc-s verzió, csak AMIGA, MAC es esetleg Be!

Louise

A
Louise's Dictionary V
megrendelhető lesz az
AMIGAonly postacimén:
Louise/AMIGAonly
Bp. Pf.: 701/836
1 3 9 9
illetve a
Cyber Street-nél
Bp. Üllő vezér útja 25.
1 1 4 4
Tel.: 06(1)

a matematikai logika

Mivel a 4. számból - valahogy - kimaradt mindenfajta matematikára utaló dolog, sőt még egy nyavalyás "fraktálos" cikket sem írtam, ezért most egy kicsit bedurvítok...
No sebaj, mondta az egyszeri ember, es mondjuk mi is, mert itt van egy kis "**matematikai alapismeretek**" c. iromány... Ha már az iskolában nem figyeltél oda, legalább most olvasd el! Vagy ha nem olvasod az sem baj (legalább megpróbáltam).
Ezért azonban még nem kell tűzre vetni az újságot. (a NÉPSZABADSÁG jobban ég, azonkívul gyakrabban is jelenik meg... :-))))

A MATEMATIKAI LOGIKA
(csak erős idegzetűeknek, illetve a jövőben programozni vágyóknak... a profik akár át is ugorhattyák...)

Van egy remek kis kérdésem, amit mindenkinek felteszek, aki sokat lelkendezik, hogy a számítógépek így meg úgy....
A kérdés a következő:
- Mit tud egy számítogép?
Hát amennyi választ erre már kaptam, az kitöltene 33 oldalt is, de mivel nekünk csak 32 oldalunk van free, ezért elmondom a titkot;
- Meg tudja különböztetni az 1-et a 0-tól.
(van áram, nincs áram)
Erre mindenki roppant csalódott arcot szokott vágni, pedig ez nem is olyan kis dolog. Sőt. Gondoljatok csak arra a világító fejű gyerekre, aki belenyúlt a fali konnektorba (van áram, 1), ezek után persze resetelte a biztosítékot (nincs áram, 0), és a szomszéd néni nem látta a DALLAS végét.

Persze a logika nem ez... akarom mondani nem csak ez. A logika tudománya ugyanis a gondolkodással foglalkozik, pontosabban a gondolkodas formáival. A **Számítógépes Értelmező Kéziszótárban** - jó nagy kéziszótár, ólni lehet vele - Logika címszó alatt a következőket találhatjuk:

Logika (logic) = Az okozati összefüggések és a logikus gondolkodás kritériumaival, vagy formális elveivel foglalkozó tudomány.
Digitális technikai vonatkozásban (!!!) a logika a szimblikus logikával, formális logikával, kapcsoláselemekkel és kapcsolódó műszaki eljárásokkal foglalkozó tudomány.

Mivel minket a "**digitális technikai vonatkozás**" érdekel, ezért nézzük csak meg, hogy mi is az amivel foglalkozik ez a tudomany;

Szimbolikus logika (symbolic logic) =
Matematikai logika, amely a formális logika rögzített szabályain alapuló mesterséges nyelvet használ a természetes nyelvek logikai pontatlanságainak elkerülésére. Használatával pl. a következtetések és a következtetési műveletek egyértelműen és adekvát módon fejezhetők ki. Két legfontosabb területe:
- az ítéletkalkulus (propositional calculus) és
- a kijelentéskalkulus (predicate calculus).

Na nem kell annyira elkeseredni a sok idegen kifejezéstől, mert a számuk a későbbiekben csak fokozódni fog. (Egy napszúrásos pillanatomban kijelentettem, hogy a legjobb lenne, ha mellékelnénk egy **Idegen Szavak Szótárát** az újsághoz, de valamiért mindenki lehurrogott.... máig sem tudom, miert...)

Hol is tartottam?.... Ja igen!

Tehát (tehéttal nem kezdünk mondatot, ugye?!?) ebből is kiderül, hogy a logika tudománya magával a gondolkodassal foglalkozik, pontosabban annak is a különböző formáival. A gondolkodás formái pedíglen a fogalmak, és az ezekből felépülő ítéletek.
A gondolkodási folyamat végső soron nem más, mint fogalmakkal és ítéletekkel végzett műveletek sorozata.

Eddig rendben van. Azonban mi is az az ítélet?
(Most nem a 3 év szigorítottra gondolok, ámbar az is egyfajta ítélet)

Az ítélet olyan szavakkal vagy más szimbólumokkal kifejezett mondat, esetleg objektum, ami lehet igaz, illetve lehet hamis.
Továbbá minden ítélethez (nevezzük nevén: logikai változóhoz) tartozik egy ilyen igaz, vagy hamis jelző, ezeket nevezzük logikai értéknek.

A programozásban (általában) a logikai változó két értékét az angol nyelvből vett **TRUE (t)**, vagy **FALSE (f)** szavakkal jelöljük.

Ha egy logikai változó eredményét egy logikai *művelettel megkaphatjuk, akkor azt egyszerű ítéletnek hívjuk, azonban, ha több logikai művelet kombinációja is szükséges a logikai valtozó eredményének megállapításához, akkor azokat már* **összetett ítéleteknek** hívják az okosok (és mi is úgy fogjuk hívni, hogy felvágjunk a többiek előtt!).

Most jöttem csak rá, hogy itt én mindenfajta logikai műveletekről beszéltem, de azt nem árultam el, hogy mik is ezek valójában
Na majd most...

Logikai alapműveletek:

1. **Negáció (NOT)**

A negáció egy egy(1)-operandusos logikai *művelet; nem tesz mást, mint azt, hogy az állítas* logikai értékét az ellenkezőjére változtatja.

```
IF A=TRUE  THEN NOT A=FALSE
IF A=FALSE THEN NOT A=TRUE
```

Minden kisgyermek először a negációt tanulja meg az összes logikai *művelet közül; a "Nem* **(NOT) eszem meg a spenótot!!!**" és egyeb hasonló állítások segítségével.

2. Konjukcló (AND) - matematikai jelölése: ∧

Két ítélet összekapcsolására használjuk, azt fejezi ki, hogy az a két ítélet csak összekapcsolva, együttesen igaz. (pl.: Hideg van ÉS fázom)
Ezt a kapcsolatot nevezzük konjukciónak, ("**logikai és**" vagy "**logikai szorzás**" műveletének => egyes felkészultebb emberek ismerhetik a konjugált (azaz szorzat) kifejezést is, amelyet bősz matematikusok használnak a földi halandók elrettentésére.
A és B ítéletének matematikai jelölése: A ∧ B (A AND B)

```
IF A=TRUE  AND B=TRUE  THEN (A AND B)=TRUE
IF A=TRUE  AND B=FALSE THEN (A AND B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=TRUE  THEN (A AND B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A AND B)=FALSE
```

Ne feledjük el, hogy a logikai szorzas kommutatív és asszocitaív művelet!! Mert:

```
IF (A AND B)=TRUE THEN (B AND A)=TRUE
```
(az a kommutativitás, mert a tagok felcserélhetők)

```
IF ((A AND B)AND C)=TRUE THEN (A AND(B AND C)) TRUE
```
(ez az asszociativitás, mert a tagok átcsoportisithatok)

Hmpf!

3. Diszjunkció (OR) - matematikai jelölése ∨

Logikai összeadás művelete, eredménye akkor igaz, ha A, vagy B, vagy mindettő logikai művelet értéke igaz.

```
IF A=TRUE  OR B=TRUE  THEN (A OR B)=TRUE
IF A=TRUE  OR B=FALSE THEN (A OR B)=FALSE
IF A=FALSE OR B=TRUE  THEN (A OR B)=FALSE
IF A=FALSE OR B=FALSE THEN (A OR B)=FALSE
```

A logikai összeadás szintén kommutatív es asszociatív művelet A fenti példa alapján a behelyettesíteseket *mindenki oldja meg* s k

Eddig még minden (BASIC-cal alapszinten foglalkozó) emberkének el kellett
jutnia... azaz most jönnek csak a komplikációk. (az első komplikáció az implikáció :-))

4. Implikáció - matematikai jelölése: =>

A metamatikai és a természettudományos okfejtésekben a leggyakoribb logikai kapcsolat az, ha az egyik ítéletből következik a másik.. (a másikból a harmadik, a harmadikból a negyedik... stb. lásd.: halmazati büntetés)

Ezt köznapi nyelvre úgy lehetne lefordítani, hogy **ha A akkor B** is, vagyis **A-ból következik B.**

FELHÍVÁS!

Az AMIGAonly-ban [illegible]ek, vállalkozások és egyéb burzsoá [illegible] hirdethetnek, csak fizetniük kell! A tarif:
1/4 oldal [illegible] Ft
1/2 oldal [illegible] Ft
1/1 oldal [illegible] Ft
(fekete-fehér oldalakról van szó)
Elsősorban azt szeretnénk, ha valamilyen módom AMIGÁval foglalkozó cégek keresésenek fel minket.
Amennyiben a szándék komolyságához kétség nem férhet hagyjon/hagyjál üzenetet bármelyik AMIGÁS BBS-en **Magic**-nak, vagy írj egy szívhez szóló levelet a postafiókunkra, esetleg menjél be az **AMIGA CENTER**-be, és hagyj nekem üzenetet! Mindenkinek nagyon köszönjük a jelenlegi, illetve az esetleges jövendőbeli fáradságos munkáját az **AMIGA** magyarországi helyzetének javításáért!

Magánszemélyek és egyéb non-profit emberkék [illegible] is ingyenesen hirdethetnek, amennyiben feladják hirdetésüket az [illegible] címére.

("Ha a szomszéd is vett rádijótelefontot, akkó` én mé` ne vegyek...?') Az implikáció azonban nem korlátozható csupán olyan esetekre, amikor is a két ítélet között oksági kapcsolat van. Logikai értelemben ugyanis enélkül is következhet az egyik állítás a másikból (ettől olyan szép/baromság a matematika...nem kívánt rész törlendő!).

Az A => B ítélet olvasatban úgy hangzik, hogy A implikálja B-t. (ha A, akkor B) Ebben a logikai műveletben A az előtag (presszima) és B az utótag (konklúzió).
Ja és még annyit, hogy az A => B ítélet negációja a B => A ítélet.

```
IF A=TRUE  AND B=TRUE  THEN (A => B)=TRUE
IF A=TRUE  AND B=FALSE THEN (A => B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=TRUE  THEN (A => B)=TRUE
IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A => B)=TRUE
```

5. Ekvivalencia - matematikai jelölése: <=>

Ha az A => B implikáció igaz, akkor annak negációja, a B => A implikáció lehet igaz is, meg hamis is (ez csak a tagoktól függ - lásd a rovar + bogár axióma). **Ám amennyiben az implikáció negáclója is igaz, akkor azt mondhatjuk, hogy a két prédikátum ekvivalens!** (Már hallom is a feljajdulásokat; hogy mondja az, akinek egynél több anyukája van... pedig ez valóban így van.)
Vagyis;

```
IF (A => B)=TRUE AND (B => A)=TRUE THEN (A <=> B)=TRUE
```

(Rövidebben úgy is mondhatjuk, hogy A ekvivalens B-vel.)

```
IF A=TRUE  AND B=TRUE  THEN (A <=> B)=TRUE
IF A=TRUE  AND B=FALSE THEN (A <=> B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=TRUE  THEN (A <=> B)=FALSE
IF A=FALSE AND B=FALSE THEN (A <=> B)=TRUE
```

No eddig tartottak a logikai alapműveletek. Aki ezt átérzi, annak már nem kell félnie a középiskola vége felé a logikáról szóló órákon. Aki pedig már erősebben benne van a korban, az esetleg ezek után tud majd villantani (már nem olyan)kiskorú csemetéje előtt!
Sőt, ha valaki ezeket mind megtanulja, akkor nagy baj már nem érheti... sok kicsi azért még igen...

Mindenki épülésére, no meg egy kis potya bevágodás lehetőségére a matektanárnál leírom, hogy mik is azok a **d`Morgan szabályok.** (Ugye ti is úgy érzitek, hogy a **d`Morgan szabályok** ismerete nélkül nem lehet teljes az életetek?!?) Ugyanis ezeket minden matematikával valamilyen fokon foglalkozó ember szívesen emleget; illetve hivatkozik rájuk... sokszor úgy, hogy nem is tudja, hogy mik ezek!

A d`Morgan szabályok kimondják, hogy A és B konjukciójának illetve diszjunkciójának negációja megegyezik A negációjának és B negációjának konjukciójával, illetve diszjunkciójával.

Mindez "emberi" nyelvre lefordítva:

```
NOT (A AND B) = (NOT A) AND (NOT B)
NOT (A OR B)  = (NOT A) OR  (NOT B)
```

Annyit már tudunk (vagy sejtünk), hogy a logikai műveletekből ugyanolyan remek műveletsorokat lehet felépíteni, mint a "rendes" számtani műveletekből.Ezért (is) van az, hogy a logikai műveletek között szintén van egy úgynevezett előbbségi sorrend (**precedencia**), amely imigyen szól:

elsődleges a negáció
másodlagos a konjukció
harmadlagos a diszjunkció
negyedleges az implikácló
ötödleges az ekvivalencia.

(akár hiszitek, akár nem, de én ezt most fejből írtam le - ergo meg lehet tanulni, ha muszáj... akár valami versikét!)
Továbbá itt is (mint a számtanban és a politikában) él a balról jobbra szabály, amely azt határozza meg, hogy az egymás után következő logikai műveleteket mindig balról jobbra haladva kell végrehajtani. Természetesen a zárójel itt is ennek a kiküszöbölésére szolgál.

Logikai áramkörök esetén csak annyit kell tudnunk, hogy a sorba kötött kapcsolókra a konjukciónál írottak vonatkoznak.
Prózaiabban:
Adva van egy 20 égős karácsonyfaizzócsoport úgy karácsony tájékán. Ezek egy ún. drótra; sorosan vannak "felépítve". Akarom mondani rászerelve, vagy mi. Csak akkor égnek a kis lámpácskák, ha mindegyik izzó TRUE, azaz COOL, vagyis mindegyik (20) feltétel igaz. Na pont ez a konjukció.
Azonban, ha valakinek sok gazdag nyugati (tőkés!) rokona van, az lehet, hogy rendelkezik olyan típusú karácsonyfaizzócsoporttal (ez egy szép szó, én találtam ki), amelyre az izzók párhuzamosan vannak kötve (ami egyébként hatalmas baromság - mert kissé drótigényes mulatság volna), s az ilyen ördögi masina addig világít, amíg legalább egy darab szerencsétlen izzó állja a sarat, vagyis az áramot. Na ez pedig a diszjunkciónak felel meg.
(ez sem volt valami csúcs példa...)

Végszóképpen; ha valaki idáig bírta cérnával, az felsóhajthat, mert a nehezén már túl van! És legalább én is elmondhatom magamról, hogy nem éltem hiába..mert volt valaki, aki elolvasta a cikkemet. :-O

Komolytalanul:
a fent leírtak valóban nagyon fontos dolgok, de mindezekkel együtt teljesen mindegy, hogy milyen hangzatos nevet adunk a különféle logikai műveleteknek (megválasztáskor biztosan a szavak hosszúsága és kimondhatatlansága dominált..) a lényeg mégis az, hogy ezeket mindenkinek álmából keltve is fújnia kell, részint, mert ezek tényleg az alapok, részint, mert aki nem hülye, az idővel magától is rájön ezekre...illetve használni fogja eme remek dolgokat... főleg ha programozni is akar (vagy már programozik).

Ezért is próbáltam egy kissé a baromkodás látszatát kelteni (azt hiszem sikeresen), persze nem véletlenül, de talán a sok ökörség miatt ragad éppen valakire valami... ha csak a nyomdafesték, már az se semmi.

Hát ennyit útravalóul!

Még valami. A cikkemben leírtak teljesen a PUBLIC DOMAIN kategóriába tartoznak, tehát bárki elsütheti ezeket bármikor (ajánlott egy matekóra, felelés közben úgy 3-4 év felé, természetesn a középiskolában), továbbá a fent leírtak továbbadására ezennel kötelezek mindenkit. Na azt azért mégsem... pedig lehet..

Magic

Az előző szamban olvashattunk a ShapeShifter nevezetű nagyon jó emulátorról. Köztudott, hogy van még sok emulátor (C64, Atari stb.), de nem mind lett olyan igazi. Pedig van még egy, ami nagyon jóra sikeredett és ez is az Amiga erejét dicséri - és persze íroja tudását is - ez pedig a ***ZXAM. a Sinclair ZX Spectrum Emulator****. Biztos sokan vannak, akik a Spectrum-on nőttek fel és még emlékeznek arra a rengeteg kis játékra, amivel naphosszat tudtuk nyúzni a billentyűket. Az ő szívüket most ez a kis leírás biztos meg fogja dobogtatni és esetleg elő is fogják venni az emulátort vagy netán a gondosan elcsomagolt kis gépet, hiszen egy kis nosztalgia senkinek sem árt.*

Mivel a Spectrum nem egy nagy grafikai teljesítményű gép (16 szín és még sprite-ok sem voltak), ezért az Amiga jó eséllyel tudja azt emulálni. Egy alap 1200-es gépen is jó teljesítményt nyújt, de egy 68030-as 40 MHz-es procis gépen már teljesen tökéletes az emuláció! (A program szerzője szerint már 28MHz-es 68030-as is bőven elég ahhoz, hogy egyszerre két emulator fusson teljes sebességgel). Semmi lassulás, tökéletes scroll (már amennyire lehet róla egyes programoknál beszélni) és a zene! Az egyenesen fantasztikus... ahogy az erősítő vagy a monitor hangszoróiból elkezd csicseregni! Csúcs! De térjünk vissza a programra. Két fő verziója van, az egyik fut OCS/ECS gépen (generic), a másiknak AGA kell, de mindkettőnek minimum 68020-as proci szükséges. A programon sokat dob, ha a gépben van fast ram, tehát ez igencsak ajánlott. A program használja a powerpacker.library-t és az asl.library-t. Most nézzük a két verzió közötti különbségeket.

Az AGA verzló

Minumum 3.0-ás operációs rendszer kell neki. Ez nem tud multitask-ot, mert saját 50-Hz es Pal képernyőt nyit és a teljes rendszert az emuláció idejére leírtja. Ennek köszönhetően a képernyő szinkronizációja igencsak profi. Egyes PC-s emulátorok hiába olyan jók, de 60Hz-es képernyőn nem az igaziak... A FLASH emuláció csak ebben a verzióban tökéletes, a generic-ben nem.
Az AGA chipset előnyeit kihasználva a megjelenítés (főleg nagy területek mozgatásánál) gyorsabb. A megjelenítés sebességét még lehet fokozni azzal,
hogy fekete-fehér üzemmódba is átváltható (F1 bill.), ekkor az attribútumok kezelésétől megválik a proggy.

A generic verzió

Ennek minimum 2.04 operációs rendszer kell és ez már teljesen ki tudja használni az Amiga multitask lehetőségeit. Nagyon jól néz ki, hogy a workbench screen-re nyit egy ablakot és a megjelenítést abban végzi, persze ügyelve a színekre (akár 2 színű is lehet a WB). Ezenkívül tud külön screen-re dolgozni multitaskban, ill. külön screen-re vagy Pal screen-re nem multitaskban. Ha multitaskban futtatjuk az emulátort, akkor be lehet állítani a frissítési sebességet.

Egyébként mindkét verziónak van egy 'faster' változata is, ami nem emulál annyi mindent, de azt legalább gyorsabban. Egyes programok lassabb gépeken esetleg így jobban használhatóbbak.

Az összehasonlítás után lássuk, hogy mi tud még az emulátor!

Nem multitask módban képes arra, hogy kazettás egységről egy hangdigi segítségével be tudjunk tölteni programokat. Ez aztán a profizmus! A keret ugyanúgy csíkol, csipog meg minden. Néhány perc alatt a program be is töltődik. Ez még nem minden. Ha proggynkat szeretnénk valahogy kimenteni, akkor arra is biztosít lehetőséget (sok más megoldás mellett), hogy az Amiga hangcsatornáján keresztül a program kódját 'csipogja' és ezt felvéve magnóra, azt normál Spectrum-ba be tudjuk tölteni. Ezt gyorsan ki is lehet próbálni: a Save Mode-ot állítsuk 'Tape'-re és az emulátorban adjuk ki azt, hogy: SAVE "abc".

A kazettáról betöltött programokat ki is lehet menteni lemezre, immár emészthetőbb formátumban, ez a Snapshot. Ebbe elmenti a teljes 48K memória tartalmát és vele együtt a gép összes regiszterét és beállítását. Persze többféle ilyen formátum létezik és majd mindet tudja írni és olvasni (így konvertálásra is használhatjuk).

Az emulátor képes az AY-3-8912-es hang-chip működését is emulálni. Ez kb. olyan hangokat tud generálni, mint a C64. Ezt a chip-et a Spectrum 128K-ba tették bele és sok program tudta használni, ill. a 128K gép 48K üzemmódban is kihasználta. Tehát az ilyen programok (Alien 8, Darts, Eagle's Nest stb.) nem csak 1 csatoman püttyögnek, hanem három csatornán és már elég
szépen. Ezenkívül tudja az Amiga normál joystick-ját Kempston, Interface II és Protek szabványként használni.

Az emulátor magába foglalja a Spectrum Rom-ot is, ami persze Copyright-os, de az Amstrad hozzájárult az emulátorban való használatához.

Végére hagytam a legjobbat, miszerint a programnak van ARexx Port-ja. Erre 93 különböző utasítása van, de nem mind működik az AGA verzióban (6 db), mert csak a generic verzióban lenne értelmük.
Az utasítások között van sok olyan, mely csak akkor működik, ha az emulátor épp nem megy, várakozik. Ilyen például a regiszterek értékeinek lekérdezése vagy beállítása. Az alábbi lehetőségek vannak (dióhéjban):

- regiszterek írása/olvasása
- memórla írása/olvasása
- requesterek kezelése (név/útvonal/pattern)
- disassemble, nyomkövetés, ellenőrzések
- beállítások lekérdezése és átírása
- IFF kép mentése

Ha már itt tartunk, és az ARexx is egy jó dolog, meg az assembly programozás nekem a szívem csücske, akkor mutatok egy olyan eljárást, melyel Z80 kódot fordíthatunk, betölthetjük az emulátor memóriájába és futtathatjuk is. Ehhez egy darab **Trash'm One v2.0 kell**, mely el van látva külső Z80 fordítási kóddal.
(libs:trash'm-one/z80.assembler).
Ez a külső fordítási file csak egy forráslista, melyet lefordítva kapjuk meg azt, amit a libs-be kell tenni (ha valakinek nincs meg, akkor szívesen eljuttatom neki).

A **Trash'm One**-al az alábbi kis kódot kell lefordítani:

```
;Z80 Demo code

        ism z80

a:      offset 49152

,

...     ld  hl $4000
        ld  d,$ff
        ld  bc,32*190
.uuu.ll (hl),d

        ld  a,c
        and %00000111
        out (254),a
        ld  a,0

        inc hl
        dec bc
        cp  :
        jp  nz,again
        cp  b
        jp  nz,again
        ret

;--------
        endoff
b:
```

Ezután kell egy **WB (Write Binary)** mellyel az 'a' és a 'b' cimke közötti részt kimentjük. Ha minden jól ment, akkor a file mérete 27 byte (ha valami nagyon invalid értéket kapunk, akkor feltehetőleg az endoff a 'b' cimke után van, vagy hiányzik).
Ezután az alábbi kis ARexx programot lefuttatva a 49152 címre töltsük be a file-t. Vigyázzunk arra, hogy a Spectrum bekapcsoláskor törli a memóriát, vagyis először indítsuk el az emulátort, várjuk meg míg ki nem írja a Copyright üzenetét és csak ezután töltsük be a programunkat!
Tehát az ARexx Lista:

```
/* Loads binary file into memory */

address command

if ~show(ports,ZXAM_REXX) then do
 requestchoice '>nil: title "ZXAM Script error. ." body "I can''t
find the emulator''s port!!" gadgets "AARGH!"'
 exit
end

if ~open('fichero','ram:ut/1/640/128/Load binary file','W') then
exit

oldpattern=zxamactpattern();

zxampattern('~(#?.info)');          /* save old pattern *
nombre=zxamloadrequester('Select a binary file.. ');
zxampattern(oldpattern);            /* restore old pattern */
if nombre='' then exit              /* Cancelled the user *

bloque=zxamploadfile(nombre);

len=length(bloque);                 /* Length of file */

dummy=writech('fichero','Destination memory:')
mem=readln('fichero');

zxamputmem(mem,bloque);
```

Ezután már csak egy **RANDOMIZE USR 49152** utasítást kell kiadni és már láthatjuk is a programunk eredményét.
Összességében ez az emulátor egy nagyon-nagyon színvonalas program, mindenkinek ajánlom a figyelmébe.

Prievara Zsolt

Érdekes következtetéseket vonhatunk le, ha megfigyeljük az aktív AMIGA-s tábor software-használatát és hardware állapot változását az utóbbi fél évben. Emlékszem, úgy március magasságában, még a fél Szabó Pál AMIGA klub rajtam róhögött, a ShapeShifter mániám miatt, manapság meg elvétve lehet csak olyan user-t találni, akinek nincs Mac-es particiója... A RAM árak drasztikus csökkenésével pedig, általánosnak mondható a 8Mega FAST, sőt manapság a 16Mega kezd honolni... Sőt, a '040-es kártyák megjelenésével jó néhány user-nek felborzolódott a kedélyállapota, és sürgősen megszabadulva régebbi turbókártyájától, irányt vett Németország felé... A Blizzard 1240 es kártya a maga 40MHz-es MC6804D-es processzorával igencsak lenyomja a '030-as kártyák arat, ami már Magyarországon is érezhető. Egy ilyen kártyával, a ShapeShifter gyorsabb lesz, mint BARMILYEN nem-power Mac!

A sebessége 20-30%-kal marad el egy '060-as kártya mögött, ami elég jó, tudva, hogy az ára csak 550 márka... Tehát az aktív AMIGA user-ek egyre erősebb hardware-rel rendelkeznek, és a vásárlói kedv egyáltalán nem lanyhul..

Es nem az AMIGA 'oldal' miatt, hanem a tisztelt Mac-es alkalmazások, (és játékok...) memóriaigénye miatt. Aki használta már a **KPT Bryce 2**-t, vagy a **PhotoShop**-ot, (esetleg a **QuarkXPress**-t, amivel az **AMIGAonly** is készül, persze **ShapeShifter** alatt... - *ShSh RULEZ!* [Magic]) annak biztos, hogy megtetszik a dolog, és erdeklődővé valik... Van mit megnézni, szerencsére a nagy software cégek, akik kiszálltak, (legtöbb soha be se szállt...) az AMIGAs programgyártásból, gőzerővel dolgoznak Mac-re. Szegények nem is tudják, hogy manapság a világon legalább 100.000 AMIGA-s van, akik örömmel használják azokat a programokat, amelyeket a **ShapeShifter** vagy valami hardware-es emuláció nélkül soha nem is láthattak volna. Tehát, aki az AMIGA haláláról beszél, az teljesen hülye, mert soha ennyi nagynevű ceg nem fejlesztett AMIGA-ra (persze tudtukon kívül), és soha ennyi fantasztikus, helyenkent több CD-s játék nem latott napvilágot!

Mert azt tudni illik, hogy a nagy játékgyártó cégek szinte kivétel nélkül elkeszítik játékaikat a pc-s verzioval egyidőben, Mac-re is. Sőt van néhány raytraced multimédiás kalandjáték, ami kizárólag Mac-en van, és nem a pc-n elfogadott low-res 256 színű minőségben, hanem 640x480, vagy 800x600 'millions of colour' azaz true color-ban! Ilyen a **'The dark Eye'**, vagy a **'The Journeyman Project Turbo'** is, amelyek elképesztő képminőséggel, fantasztikus hang-gal (MIDI!) játszhatók. Érdemes eljatszogatni az **Alone In The Dark 1-2-3**-mal, ahol szinten a gyönyörű grafika, és a 100%-os korhű hang teszi igazán emlékezetessé a játékot. A pc-n extazist okozó **Doom**-klónok egyike másika gyorsabb a **ShapeShifter**-en, mint ugyanazon a config-on mondjuk az **Alien Breed 3D II.**!

(ez természetesen ugyanolyan képméretre vonatkozik, mondjuk 320x200...)

Az egyetlen probléma a Mac-es játékokkal az, hogy először mindig az USA-ban dobjak piacra, es kb. 1 honap késéssel kerül csak át Európába. Azért, ha valaki nagyon vágyik friss játékokra (vagy inkabb játszható demoikra ..), az elbandukolhat egy olyan újságárushoz, aki nyugati lapokat is arul, (ilyen van a Petőfi Sándor utcában, és a Blaha Lujza téren is...) és 10 friss Mac-es magazin közül legalább 7-ben van CD melléklet, amin biztos hogy van néhány száz mega stuff

Az **AMIGAonly** 4-ben elég részletesen kitárgyaltam a **ShapeShifter**-t, ezért erre nem is nagyon erdemes több szót pazarolni (hacsak nem néhány méltató karaktert...). Ami viszont kérdéseket hagyott maga után, az a video-driver használat.

Az **AMIGAonly** negyedik számában megjelent, **ShapeShifter**-ről szolo cikkemre rengeteg reagálás érkezett. A legtöbben azt hiányoltatok, hogy nem irtam reszletesen a **ShapeShifter**-hez használandó környezetről (**Mac partíció, Video Driver-ek**, stb.). Most megpróbálom egy kicsit kiegészíteni az akkor elkezdett történetet...

Christian Bauer (remélem már mindenki megtanulta eme remek ember nevet...) a **ShapeShifter** megírásakor mindenre gondolt... Arra is, hogy valószínűleg nem ő tud a világon a legjobban programozni, vannak mások is, akik napról napra táguló szürkeállományukkal képesek mindenféle jó project-ekre...

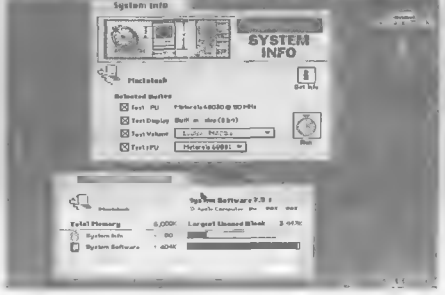
Ezért nyitva hagyta mindenki számára, hogy az emulátor sebessége szempontjából legkényesebb reszén, a chunky-to-planar konverzióban, kibontakoztathassa saját tehetségét, és jobbnál jobb, es nem utolsósorban gyorsabb verziókkal rukkoljon ki. Jelenleg kb. 10 fele, jobb/rosszabb **External Video Driver (EVD)** letezik, ezek közül csak a legjobbakra veszetegetunk processzor időt ..

Tudni kell, hogy az **EVD**-k legjobbjai majdnem mind processzorfüggők (kivéve az **AGABoost-ot...**) ezért a leírásuk nem tekinthető általánosnak.

Az **EVD**-k első számú célja a chunky-to-planar konverzió, amit minden fejlesztő a saját rutinjával old meg, persze figyelembe véve, a specifikációban lefektetett megkötéseket. A leggyorsabb **Video Driver**, természetesen a **ShapeShifter** belső, 1bit-es módja, mert ebben az esetben semmi konverzió nem történik. Tehát

az emulátor igazi sebességét így lehet (és kell!) mérni. A maximális sebesség eléréséhez hozzátartozik az is, hogy a **MacIntosh ROM**-ja a FAST memóriában legyen (Memory).

Az **EVD**-k mindegyike (már amelyik szamit...) a FAST memóriában vegzi a konverziók nagy reszét, és a **delta buffer**-t is ott tárolja. Erre a maximális sebesség miatt van szükség, ugyanis a FAST memória sokszor gyorsabb mint a CHIP. Csak az **AGAEVD** engedi meg, hogy a CHIP-ben legyen a buffer, de ilyenkor legalabb 4x lassabb kepernyőre kell szamítanunk. Általában, egy 640x480-as 256 színű képernyő használatakor 900kByte, 15bit-nél 1500kByte üres FAST memóriának kell az **EVD**-k konverziós bufferének rendelkezesére állnia. Ez persze a használható **MacIntosh** memóriat csökkenti...



A jelenlegi legjobb **EVD**, a **SAVAGE v1.3**, egy magyar srác (***Török László, alias Phoenix/CDI***) műve, aki a **FastECS** MMU-s driver alapötletéből megcsinálta a saját driver-ét. Mint említettem, ez a driver MMU-t használ, méghozzá csak a Motorola 68030-as (nem EC!) processzor MMU-ját, de idővel biztos elkészül a 040-es és a 060-as verzió is. A **Savage** képes bármilyen felbontásban (nem csak 15kHz-es módokban!) 256 színnel, akár 1-es frissítéssel is olyan sebességre, amire eddig csak a **FastECS** volt képes, de csak 16 színnel.

Én [Louise] a **Savage** megjelenése előtt mindig a **FastECS**-t használtam, mivel ennél, a Mac eredeti pointer-e teljesen ugrálásmentesen mozgott, és a **QuarkXPress** is teljesen használható volt 16 színnel.

A **Savage** tudja ugyanezeket a paramétereket 256 színnel is, MULTISCAN modban, 640x480-as felbontasban, ezért került szegeny **FastECS** a kukába (Trashcan...).

Ennél az **EVD**-nel is, a **Xanth**-hoz hasonloan, van 2x2-es verzió, ami ugyan nagyon csúnya képet eredményez, de játékokhoz (főleg pld. **Wolfeinstein**) teljesen jól használható. A jovőben a **CPU**-s konverziót fel fogja váltani a **CPU+Blitter**, gyors **15-bit->256col** konverzió, **Graffiti** támogatás, es az **AGABoost** jelenlegi jó tulajdonságai fognak még interpretálódni a **Savage**-be.

A legújabb verziók az **AmiNet**-en a **'misc/emu'** könyvtárban, vagy a **Dark Millenium BBS**-en találhatók meg.

A '040-es és '060-as kártyák tulajdonosainak is elkészült egy **Savage** verzió, ami minden olyan tulajdonsággal rendelkezik, amire a '030-as, de természetesen itt is elengethetetlen az MMU...

Az '030-as, az 1.3-as, a '060-as a 2.0-as verziótol felfele CSAK regisztralt felhasználók számara hozzaférhető

A program ára 300 forint, megrendelhető:

Török László
8900 Zalaegerszeg,
Cserfa út 31.
Tel.: 92-310-396 (estefelé)

(Phoenix, kösz a greeting-ért! [Louise])

A másik említesre méltó driver, az **AGABoost** (by ***Dennis Arkeryd***). Ez normál módokban lassabb mint a **Savage**, de van egy 256>64-es módja, ami a chunky-to-planar konverzioval egyutt, végrehajt egy bitplane konverziót is, ami jelentősen (kb 2x) gyorsabbá teszi a grafikát. A bitplane konverziót olyan jól megcsinalták, hogy a 64 színű kepek, egy-két esetet kivéve, szinte semmivel sem csúnyábbak a 256 színűeknél. Azert, ha jobb egy Mac-es játékot megnezunk, ott a 'legrosszabb' állapot a 256 szín, azt a **QuickTime** konvertálja le az általános 'millions of colour' formátumból (ez 24bit-et jelent ..)...

Ezert néznek ki a **QT** animaciók olyan szinányan 256 szinben a mac-eken... (A 256 szín hasznalata egy Mac-en olyan, mint ha egy AGA AMIGA-n mindent játék csak 16 színt használna...)

Ehhez az **EVD**-hez nincs szükség MMU-s processzorra, minden konfiguráción működik

*1996 végén is ez a két driver jelenti a 'proof of purchase'-t, a **Savage** a 68030-as, vagy 68060-as, MMU-val rendelkezők részére, míg az **AGABoost** minden geptípusra használható.*

Néhány jó tanacs a **ShapeShifter**-t használóknak:

- ha lehet, ne használj magyar nyelvű **Mac OS**-t.
- a **System 7.0.x**, vagy **7.1.x** verziószámú **Mac OS**-eket nyugodtan le lehet cserélni a **7.5**, vagy **7.5.1**-re, mert csak 60k-val több memóriát fogyaszt, viszont sokkal jobb
- a **System 7.5.3**-at senkinek sem ajánlom feltenni, mivel több Mac-es újságban is olvastam, a levelezési rovatban, hogy a user-eknek kompatibilitási gondjai vannak vele.
- a legjobb **QuickTime** verzió a **v2.1**,
- a legjobb **SoundManager** a **v3.1**
- valamilyen oknál fogva, a **QuickTime v2.5**-tel is ugyanaz a helyzet, mint a **System 7.5.3**-mal...
- ha rendesen installálod a **MacOS** t. tehát nem csak átmásolod a havertol, akkor érdemes nagyüzemi tisztogatást végrehajtani a **'Control Panels'**, és az **'Extensions'** folder-ekben... rengeteg felösleges programot bepakol, és ezek elfogyasztják a memóriat.

nem igazán érdemes a **MacLhA**-t használni, főleg nagyobb file-okra, mert iszonyatosan lassú, ugyanazt, a **StuffIt** fele, vagy harmad idő alatt be, es kitömöríti.

- ha a **StuffIt** nem hajlandó kicsomagolni egy archive file-t, nézd meg, hogy a típusa **SITD/SIT!**-e. Ezt 'legegyszerűbben' úgy tudod beállítani, hogy mount-olod a Mac partíciot, átmásolod AMIGA oldalra, ott **COMMENT**-ként beírod hogy ***'SITD/SIT!'***, *majd visszamásolod... Persze a* tisztább megoldás, mondjuk a **'Snitch'** nevezetű extension használata. Ez az 'Info'-ra kiírja, es állíthatová teszi a file-típusokat is...

- NE hasznald Mac-es partíció-ra a **CrossMacFileSystem**-et!!! A szemét, file torléskor nam szabadítja fel a lemezterületet, vagyis nem nő az üres hely... (és véletlenül egy 40 megás file-t töröltem el vele, aztán csak a **Norton DiskDoctor** tudta helyrerázni a partíciómat...)
- időnként csinálni kell **'Rebuild Desktop File'**-t...
- NE használj Mac-es oldalon **CopyDoubler**-t floppy-n, mert rosszak lesznek a file-ok.. Más gep nem fogja elolvasni, sőt lehet hogy lemez kivétel után a tied sem...
- egy Mac-es partíciót úgy a legegyszerűbb letrehozni, hogy
  - **HDToolbox**
    inicializáljuk mint AMIGA partíciót
  - **QuickFormat**
    megformázzuk
  - **Choose Device Disk**
    kiválasztjuk
  - **HDToolBox**
    kikapcsolva az
    'Automount this partition'-t
    elrejtjük a Workbench elől
- ha Mac partíciót használsz, írd fel a partíciod adatait, vagy mentsd el jó helyre a **ShapeShifter.prefs** file-t... Ugyanis ha az elvész, nem lesz könnyű újra beirni találomra a partíció adatait.
- NE használd a **MemDoubler** programot, az sajnos 100% hogy nem megy (eddig ez az egyetlen olyan progi, amivel gond van!)
- ha nincs **FPU**-d, használd a **'SoftwareFPU'** programot, ezzel szinte minden **FPU**-t igenylő program megy...

ha egy program kiírja, hogy neki nincs elég memória a futásához, azt nem mindig kell elhinni Ilyenkor, a **Info**-ban at lehet írni a minimális memória meretét kisebbre. Legtöbb esetben menni fog...

- ha van modem-ed, és szeretnel egy **Mac**-es **BBS**-t hívni, probalozz a
Black Box Budapest-tel...
Telefon: 212-0760
(minden nap 24h)
vagy probalkozhatsz a **Local Graveyard**-on is, ugyanis ott is van **Mac conference**...
- ha **Doom**-klonnal játszol, érdemes egy trükkot alkalmazni. Mivel az **AMIGA OS** lehetővé teszi **AutoScroll** screen nyitását, ezt kihasznalva, a **'Screen Mode'**-nál valassz **PAL LowRes-t**, de a meretehez azt írd be, hogy **640x480**. Ezek után, ha a **Doom II**-ben **320x200**-ban játszol, az kb. teljes kepernyőt fog jelenteni! (ehhez termeszetesen a **Savage Driver** ajánlott 1-es frissitéssel!)
- ha programozni szeretnél, minden 'software-lopás' nélkül, használd a **THIN C**-t. Ez a **Symantec THINK C**-nek a light verziója, ami szabadon terjeszthető... Vagy használd a **Chipmunk Basic**-et, amivel csak az az egy a bibi, hogy nem tud exe-t csinálni.
- ha **ATAPI CDROM**-od van, és az **EMPCD.DEVICE**-szal hasznalod, érdemes az **'atapi.device'** helyett a **'cd.device'**-t (*PlugNPlay, AmiNet*) valasztani... az atapi device nem ertí meg, hogy CSAK a Chip RAM-ban lehet a buffer-je, a **cd.device** viszont megerti. (Erre akkor van szukseg, ha nincs eleg memoria a gépünkben. Az atapi.device, ha csak 20k ures FAST memória marad, szinte biztos, hogy le fog fagyni az első CD olvasas utan...)

ha nem vagy megelegedve a **MoviePlayer** animaciolejátszási sebességével, emeld fel a használható memória meretét (Info). Akár 2x gyorsabbá is valhat a lejatszás!

probalj meg összeismerkedni Mac user-ekkel... de ugy is az lesz a vege, hogy ő fog tőled stuffot, meg tanacsot kérni ;-)

Louise

Hi Amiga 500 userek!

Nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy az Amiga Only történetében először azokhoz szóljak akik megmaradtak a már jól bevált A500-asuknál Ezt a gépet mind a mai napig nagyon sokan csak játékgépnek tartják, pedig annál sokkal több rejlik benne,mint azt a későbbiek folyamán látni fogjátok.
Szerintem a Commodore ezzel a masinával legalább olyan maradandot alkotott, mint a C64-essel, minden gyermekbetegsége ellenére.
Ez az írás azért készult, hogy megismerd a géped és a benne rejlő lehetőségeket.

1982-ben megalakul egy Hi-Torro Inc. nevű cég, csupa fiatal ielkes hardware szakemberrel, akik elkezdtek kifejleszteni egy Motorola 68000-es processzorra alapuló számítogépet.
A ceg időkozben felvette az Amiga Inc. nevet. 1984-re a cégnek elfogyott a pénze, és felvásárolta a Commodore, ahol hatalmas fantáziát láttak a meg félkéssz szamítógepben. 1985-re a fejlesztes eredményekent megszületett az Amiga 1000-es,amely már sokmindent megmutatott az Amiga képességeiből, bár a Kickstart-ot lemezről kellett betölteni és a memoriaja is kevés volt (max.512Kbyte chipram). Aztán 1987-ben megjelent az Amiga 500-as az első igazi 16 bit-es compact számítógép, amelynek csodajára árhatott az egész világ
Ez volt az első 32bites operacios rendszert alkamazó, preemptive multitaskingos, személyi számítógép.
Amiben még első volt:
- 3.5 inch-es floppy drive,
- kétgombos eger,
- Autoconfig rendszer (Plug and play),
- 4096 szin (Ham6),
- négycsatornas sztereó hang,

es mindez alapkiepítesben.
Na erre a gépre mondjak sokan, hogy "Játékgép"

AZ AMIGA 500 MINT SZUPERGÉP

Ezután a kis történelmi kitekintes utan lassuk, miért is koptatom én a jo kis billentyűzetemet.

Kickstart

Nagyon sok vad éri az Amiga 500-ast azert, mert alapkiépítesben csak arra jó hogy bedugjam a lemezt es nyomuljak valami gaméval. Való igaz az 1.3-as kickstart és operaciós rendszer nem valami hú de szuper, de azert elég jól el lehet vele "bohóckodni".

Elég sok felhasználói program is született már erre az oprendszerre is. Nagyon sokaig tartotta magát az a tevhit, hogy az 500+ nem jo gep, mert a 2.0 kickstarttal nem jönnek be a játékok

Csakhogy ez az oprendszer hatalmas előrelepes volt az 1.3-hoz képest. Aki mar dolgozott ezzel a rendszerrel az nem hiszem, hogy vissza szeretne térni a régire csak azért, mert 100 jatekbol 3 nem működik. Ezt higgyétek el tapasztalatból mondom, mert én is végigjártam ezt a kálváriát. Ma már lehet kapni 3.0-ás Kickstart-ot az 500-ashoz is. Nagyon sok program születik manapsag az új oprendszer alá, és ezek a stuff-ok "csak" az új kickstartokkal működnek.

Memória

Az Amiga 500-as alapkiszerelésben 512Kbyte chipramot es 512Kbyte slow fastramot képes lekezelni. Ez a régi FatAgnusos gepekre igaz. Tovabba 8mbyte ún. fastfastramot kepes elfogadni a külső bővítőporton (Zorro II.)
Csakhogy nagyon sok grafikus alkalmazasnak kevés a 1/2Mbyte chipram. Viszont a gépet egy kis hardware trükkel rá lehet bírni, hogy az alsó bővítőporton levő fastramot chipramnak lássa. Ha ez megvan, akkor lehet még a Zorro II.-es porton memóriát bővíteni. Az újabb FatAgnusos gépeken már alaplapra lehet felforrasztani a chipram bővitest.Na most örüljon, az akinek 500+-ja van.
Ugyanis itt már a chipram 2Mbyte méretű lehet.

Ehhez az alsó bővítő portra kell feldugni a memóriabővítő kártyát. Tehát így már, ha nagyon akarjuk, akkor 10Mbyte memoria figyelhet a gepunkben Van egy olyan erzésem, hogy sok Amiga 1200 tulajdonos sem dicsekedhet ennyi memóriaval.

Winchester

Na ez az a pont, ahol aztan minden kiderul. Aki ugyanis meg mindig ott tart, hogy 1000-1200 lemeze van, az el sem tudja képzelni, hogy milyen lehet egy harddiskről felallított rendszer. Amikor a leglassabb vinyo is egy floppy sebességenél 10-15-ször gyorsabban bootol fel, akkor az ember fiának eláll a szeme-szája (na meg a füle, ketté).
Pedig ebben nincs semmi ördöngösseg, csak el kéne már felejteni azt a lassú floppyt. Arról már nem is beszélve, hogy azért a játékok egy jo része is futtathato harddiszkről. Az új felhasználói programokrol nem is beszélve.
Ehhez nem is kell más, csak egy winchester vezérlő az oldalsó bővítőportra, amivel altalaban két legyet utunk egy csapásra.
Ugyanis a jobb kártyákon található memóriabővítő hely is, ahová a PC-k-ben már megszokott 9bites simm modulokat pakolhatunk.
Az AMIGA 500-as 512Mbyte-ig tud lekezelni harddrive-ot. Ennél nagyobbal ne is próbálkozzunk. Én is jól megszívtam, amikor egy 850-es Quantumot próbáltam megformattálni es utána tele voltam bad sectorral. Ja es persze meg kell tanulni installalni is.(OS kezdőknek).
A tapasztalatom az, hogy majdnem minden dos-os programot fel lehet tenni a winchesterre, csak tudni kell, hogy hogyan.

Konklúzló (Gyk.:Végkövetkeztetés)

1996-ban valahogy így kellene kineznie egy alap 500-asnak

- 2.0 vagy nagyobb kickstart
- 1Mbyte Chipram
- 2Mbyte Fastram
- 210Mbytes-os vagy nagyobb HD

Aki teheti, ezek mellé még szerezhet egy A-570 tipusszamú CD meghajtót is, bár ennek elég kicsi az esélye, hogy sikerulni is fog
Ha mindezek megvannak, akkor csodálkozva fogjuk tapasztalni, hogy az Only-ban lekozolt programok leírását egészen jól tudja használni, mivel hajlandó lesz elindulni az ő gepen is
Hiszen ha egy proggi nem igenyel Aga chipsettet és 020-as procit, akkor csak a memória állhat az útjába. Persze ettől a masina nem lesz Amiga 1200-as és továbbra is egy kicsit lassu marad, de még mindig jobb MULTIMEDIÁS szamítogep, mint egy 386-os PC. Ha ezeket megfontolva valakinek segítségre van szüksége mind hardware mind software téren, csak ragadjon bátran tollat es irjon az AMIGAonly címere - igyekszem segiteni a problémáján
Tehát ne sajnáljuk a pénzt ramra, vincsire, kickstartra, mert meg a mi jo oreg kis gépünk is tud egy-két finomsagot, ha mi is akarjuk. MEGERI!

Ruszi

Coala - Cute Name: Deadly Weapon

Az Empire ceg gondozasában a **Bitfusion** nevű csapat kiadta a Coala című játekot, mely nevével ellentetben nem a lutra album amigás változata, hanem egy felettebb furcsácska helikopter-szimulátor

A játek karaktensztikája egyedulalló Az alapötlet a Navigator című shareware filledvector object nezegetöből adódhatott, ami nem volt más, mint egy egervezérelt kamera az object-világban. Nyolc árnyalatu egbolt, tizenhat szinű paletta, es egyeb ilyen nyalánksagok gazdagították az otletesnek igen, ám szepnek nem nevezhető "3D-cuccot"

Kedves kis Coalánknak (lásd a cimet) - sok hátrányával szemben - egyetlen előnye a könyyü kezelhetőseg. A csomaghoz tartozik a Coala (mint olyan), a mapviewer (rogton szólok róla), valamint egy uj változata a Navigatornak (már szóltam róla)

Kezdenem a mapviewerrel. Kerem ne lepodjetek meg, Navigator alapú plusz EGY objecttel megtoldott "3D-cucc". Szinten egerrel kezelendő. Egy repulőt irányitunk, mely áltatunk, illetve egerunk által adott irányt kovetve repul a most kicsit nagyra sikeredett 3D-világ felett A földi objectek (epulet fák, utak stb) kb. ót fajtáját kulonboztethetjuk meg
A + es a - billentyúkkel a sebességunket tudjuk változtatni, ha van is benne több irányitó billentyű, nem lesz rá szuksegunk, mivel a terkepet úgysem tudjuk megjegyezni, es kulonben is két kulon indítható file-ról van szó Tán ennyit a mapviewerről.

Ezek után, gondolom mindannyian alig várjátok a játek leirásat. Nosza! Ha nem nyomjátok el azonnal, akkor végignezhetitek az introt(?), ahol az egész csinos renderelt kepekkel tüzdelt 3D-animokat mutatja a program
A zene azonban nem sikerult tul jól - egyik sem Hiányoznak a sample-k. Az animokban feltünően sokfele objecttel találkozhatunk (SU-27, CH-47, T-72, BTR, A-10, AH-64, MI-28, MI-35, AH-88(?), es még sokan mások), de nem sorolom tovabb, hogy valami elvezet is legyen a játékban. A nyitókepernyőn a kovetkező opciók kozul választhatunk

1. **Theatre**
2. **Time**
3. **Scenario**
4. **Gunship**
5. **Armament**
6. **Hall of Fame**
7. **Enter Battlefield**
8. **Quit**

Egy idore most elfelejthetjuk Navigatort (de nem sokáig), mert most a menupontok teljes reszekre bontása következik

1. Theatre - Szintér
- Western Europe - **Nyugat-Európa**
  (Home, sweet home...)
  - **Forest** - **Erdos terep**
  - **Trees, Lawns, River and House blocks**
    Fák, gyep, folyók és háztömbök
- Central America - **Közép-Amerika**
  - **Jungle** - **Dzsungel**
  - **Palm trees,**
  - **Peasant villages and Ancient temples**
    Pálmafák, parasztlanyák,
    ősi templomok
- Middle East - **Közel-Kelet**
  - **Desert - Sivatag**
  - **Flat, Hot and little place to hide**
    Sik, forró terület, ahol nehéz elrejtőzni
- Antartic - **Dél-sark**
  - **Icy wastes - Jeges terep**
  - **Flat, Cold and little place to hide**
    Sik, hideg terület, ahol nehéz elrejtőzni

Miután sikeresen kiválasztottuk, mely éghajlaton, illetve földrészen óhajtunk csatát kezdeményezni, egerunk bal gombjával kattintsunk reá és máns kint vagyunk a főmenuben. Sokakban most felmerul a költői kérdés Nem jártunk már itt? On nyert kedves olvasó! De sajnos csak akkor tudjuk tovább töltogetni kedvenc kérdőívunket ha itt vagyunk. No, akkor ugorjunk eggyel lejjebb. .

2. Time - Idő
- **Dawn** - **Hajnal (kb. 11:30-ig)**
- **Noon** - **Napoal(m)**
- **Sunset** - **Napnyugta**
- **Night** - **Éjjel**

Hát erre nem vesztegettunk sok időt. Biztos hogy jól meggondoltuk? Egyebkent teljesen mindegy, mert tulajdonképpen csak az egboltunk szine lesz más (De akkor sem ad tobbet nyolc szinnel, ha kicsi piros fagurigák leszunk.) Nosza, lássuk a kovetkező menut

3. Scenario - Küldetás
- **Peace - Béke**
Gyakorló misszió. Szabad repulésben kipróbálhatjuk, mit tud a gépunk. (Szinte semmit, felesleges próbálkoznunk.) Tulajdonképpen semmi dolgunk az egegyadta világon nincsen. Megjegyzem, szerintem is hulyeség békében lövöldözni. A repkedés pedig csak felemeszti az állam által ránk forditott csekély pénzösszeget
- **Battle - Harc**
Ebben a kuldetéstipusban azt vizsgálhatjuk, mit tud a gépunk harc közben. (Még mindig felesleges próbálkoznunk...) Kulonböző tipusú harci eszközök támadnak ránk, más teendőnk nincs, mint lőni ezeket a csunya bácsikat (neniket?) De óvatosan bánjunk a tűzgombbal (az a piros), mert olyan dolgokat is eltalálhatunk, amelyek esetleg szereny hazánk csekély haderejet hivatott képviselni Ezt viszont sajnos nekunk kell tudni, ki
kivel van (fantázia, emberek) Például ha egy MI-35-ossel vagyunk, akkor ne lőjuk szet a SU-27-est T-72-est stb stb. stb
- **Defensive mission - Védekezés**
Azt hiszem ez ertelemszerű Meg kell védenunk a bázist az esetleges ellenseges támadástól. Ne távolodjunk el tulságosan otthonunktól. (Gondoljunk szeretteinkre...)
- **Offensive mission - Támadás**
Ez a kuldetes (ki hinné?) az előzőnek az ellenkezője, csak az ellenseg bázisánál. (Most ne mi gondoljunk szeretteinkre .)
- **Random scenario - Véletlenszerű küldetés**
Az előzőleg felsorolt (tehát nem az ezután kovetkező!), a gép által kiválasztott kuldetes egyike Jojjunk rá magunktól, melyikben vagyunk
- **Custom scenario - Szerkeszthető küldtés**
A játékos által szerkesztett abszolút egyedi kiszerelesben kaphato kuldetések egyike A bulit az egészben, hogy a helikopterunk melle egy csomó saját felsegjelzésű harceszközt csaphatunk egyetlenegy ellenséggel szemben. A végkifejlet, bár szomorú, de nem kétséges Nekunk meg csak a javunkra válik
- **Practice a target - Gyakorlás egy célponton**
Egy, a játékos által kiválasztott célponton tehetjuk próbára gepunket. (Hányszor mondjam, hogy felesleges?) Minden egységnek kulon pontértéke van, amely a késobbiek folyamán játszik majd szerepet. Itt baitársunkat is kilőhetjuk. (Mocskos áruló!)
- **Total war - Teljes háború**
A cim mindent megmagyaráz. A gép által generált szituációban találjuk magunkat, a Nagy Honvedő Háboru kellős közepeben Hajrá!!!

No, ezzel is megvolnánk Akkor jöhetnek a géptipusok, amelyeket előzőleg felsorolt kuldeteseink alatt repulhetunk

4. Gunship - Helikopter váltás
(Nini, csak nem a Navigator?)
- **AH-64 Apache**
Amerikai, kemény vadászhelikopter Célszerű ezt választani.
- **AH-88 Coala (wow!)**
Íme az amerikai csodagep Be kell vallanom férfiasan, nem tudom, hogy ez a tipus vajon a programozói agy szuleménye, avagy egy új, amerikaiak által kifejlesztett helikoptertípus. A probléma a következő: ezt a típust addig nem repulhetjuk, amig a mai játékunk során 100 pontot el nem értunk. Na most ugorjunk vissza a "Practice a target" című fejezethez..
- **MI-35 Hind**
Regi orosz fejlesztés Strapabíró egy monstrum
- **MI-28 Havoc**
Az előző tipus kistestvére Még régebbi, de brutális egy kopter.
A következő menupont egy kicsit húzós lesz, de tartsatok ki, már nincs sok hátra ahhoz, hogy végre birtokba vehessétek kedvenc játekotokat

5. Armament - Fegyverzet váltás
A bonyolultságot az okozza, hogy mind az orosz, mind az amerikai gepeken más elnevezésű, de ugyanolyan rendeltetésű fegyverzet van rendszeresítve. A fegyvereket betűvel fogom jelölni A betű mellett az első az orosz, a második az amerikai (nem vagyok kommunista!) elnevezés lesz

a) ATOLL - FFAR
Na ez az amerre állsz, arra lősz fegyver Legi es földi célra is profi
b) HEDGE - HELLFIRE
Levegő - föld hokovető raketa Csak földi célok ellen alkalmas
c) APHD - SIDEWINDER
Levegő - levegő hókovető raketa. Csak légi celok ellen alkalmas

Legfelső kopter: harci szituációk, kulonböző tipusú gépek ellen. - Fegyverzet. a,b,c
Bal oldali kopter: foldi célok ellení fegyverzet.
Fegyverzet: b,c
Jobb oldali kopter: sok, kevesbé pancelozott harci járművek ellen. - Fegyverzet: a,c.

Még három menupont van hátra, amelyhez már nem kell ennyi odafigyelés (Mindannyian fáradtak vagyunk...)

6. Hall of Fame - A Dicsőség Csarnoka
Kis szerencsével te is eljuthatsz ide.

7. Enter battlefield - Belépés a harctérre
A játek tulajdonképpeni elindítása Ha mindent beállitottál izlesednek megfelelően, elvegezted az utolsó simitásokat, akkor kezdodhet a WAR.

De ezen dolog előtt ki szeretnék térni a legutolsó, es egyben legfontosabb menupontra..

8. Quit - Kilépés (Exit, Abort, Abandone, Kaput, Beenden, Konyec, Exitus, Abortus - bocs...)
Ezen ikon(ka) aktiválása után még meg kell tennunk egy fontos dolgot
Rá KELL tenyerelni az "Y" billentyüre. Ha nem megy, akkor a "Z"-re Ha ez sem megy, akkor három gombra Ha ez sem megy, akkor találj ki valamit.

Gratulálunk! Azzal, hogy idáig eljutott, ón sokat tett eme cikkecske elovasásának érdekeben, ezert bónuszpálya következik: pihenhet egyet ..
Mindenki itt van? Kényelmesen hátradőltek? Jol ulnek? Akkor jöjön, aminek jonnie kell . A JATÉK igen rövidke LEÍRÁSA!

THE WAR!!!

Beszálltunk az általunk választott helikopterbe. Aki most egy Coalában ul, az vagy tudja a cheatet, vagy csak demo verzióval játszik A játek kezdésekor rogtón feltünik, hogy nem tűnik fel a "briefing". (Milyen fing?) Gyenguszok kedvéért, nincs eligazítás Eleg nehez így repulni, de ne higgyuk, hogy ez sokáig igy lesz (Már a repules) Enyhen félrecsavart fejjel bambulunk magunk elé életunk első repülése előtt. (Biztos beb*sztunk előző este, mint egy vadbarom.) Ha sikerult felébrednunk, akkor nyomjuk folyamatosan egerunk JOBB gombját, majd arra toljuk az egeret, amerre fejunket akarjuk fordítani. Most először el fogom mondani, hogy kell fel-, és leszállni, hogyan kell lőni, utána fogom a billentyüzetkiosztást taglalni A számbillentyűkkel tehet a sebességet meghatározni, hármassal már fel is tudunk szállni A HUD-on (Head Up Display) láthatjuk a magasságot jobb oldalon, bal oldalon a sebességet, közepen fent pedig az irányt, amerre jelenleg az orrunk áll A közepső skálán alul van egy kis háromszog, a HUD kozepét mutatja. A skála felső részén lévő forditott háromszog a bázisunk irányát próbálja behatárolni Uzemanyagunk a repüléssel toltott idővel egyenes arányban fogy tehát nem árt néha leszállni. A fegyverkészleteinket szintán a bázisunkon tölthetjuk fel, valamint ha bármilyen károsodást szenvedtunk, azt - számitógépunk típusától függően - 0 03 es 0 07

masodperc alatt megjavítják. (Nem semmi csávók ezek)

A leszallás a következő:
1 A HUD két kicsi háromszöget próbáljuk összeigazitani.
2 Repüljünk a meghatarozott irányba és próbáljuk ezt tartani.
3 Álljunk a földön lévő H betü fölé, és hozzuk egyenesbe a gépet.
4 Nyomjuk meg kb két mp. különbseggel a következő billentyüket: 3, 2, 1
Im tehat leszallitunk. Miutan megjelent a kovekező üzenet "Repaired Refuelled and Rearmed", folytathatjuk esztelen lovoldozesünket a csatater felett.

És mint igertem, a billentyüzet kiosztása:
1 - Motor ki
2 - Motor be
3-0 - Sebesség megadása
(A sebesség altalaban egyenes arányban nő a magassággal. Ez alól kivételt képez az az eset, amikor túlzottan előre dontjuk a gep orrát, mert akkor nagyon rovid uton lezuhanunk, és megkoszonik eddigi munkankat.)
Space - Fegyvezet váltasa
+,- - Sebesség növelese, csökkentese
F1 - Belső nézet
F2 - Külso nézet
F3 - Fix kamera (a gepünk egyre távolodik)
F4 - Fegyver nezet
(amennyiben van altalunk kilött, aktiv lőszer)
F5 - Interaktiv kamera
Magyarázat. A kamera k*rvára nem interaktiv a szó szoros ertelmeben, mert:
nem te mondod meg, hogy mikor mit nézzen. Váltogatja a képet úgy és akkor, ahogy es amikor neki tetszik. Ekozben a gepedet nem tudod irányitani, csak repul arra, amerre utólag be volt állitva.
A következő billentyük csak F2, vagy F5 esetén elnek.
F6 - Hatulról
F7 - Jobbról
F8 - Elölről
F9 - Balról
F10 - Felülről nézhetjük gepünket

Ennél több billentyüre vagy nem tudtam rájönni, vagy valóban nincs is a játekban. Mindenesetre nem erdemes vele foglalkozni. Ja, az ESC-kel kilephetünk az aktuális zummogesből. (Ajánlott e billentyü sürü nyomkodása.)

Utohangként talan annyit, hogy ritka szar játékot lathattunk az elmult pár szóban, nem tudom mitől zsongtak be AGURU-éknál. Bár lehet, hogy ők csak a demo verziót latták. A programozok mintha elfáradtak volna a demo verzio kiadása után. A játek alap 1200-on kb. 3 frame per sec-kel futott.
Adok egy cheat-et a játekhoz: A kilepes után a gép borzasztó gyorsan torli ezt a kb. másfel megányi stuffot.

Frank

Sajnos sajnos nem igazán vagyunk nagy GAMER-ek... Vagyis hát én nem sajnalom, csak hát amig nem kerülünk embereket, akik szivesen irnák (es tudnak is irni) mindenfajta AMIGAs stuffokról, addig a szegeny ember + viz + főzés effektus alapján, valamilyen skandinav BBS-ről jött infok (?) szennt új, vagy ujszerü játekokról fogok néktek beszámolni, amelyek talán még idén megerkeznek.
Igerem legközelebb nem lesz ilyen short a GAME rovat, de hat istenem... En magam legfeljebb a Frontier-ről, vagy a Settlers-ről tudnék irni, de az meg kit erdekel...

No vessük bele magunkat gyorsan a leendő vagy lehetséges ujdonságokba:

- Capital Punishment (AGA)
Jo kis verekedős stuff. Jart már itt valami preview belőle...
- Double agent (AGA, ECS)
Valami kalandjáték lesz... mint a régen volt MURDER
- Fighting spirit (AGA, CD32, ECS)
(look the Charts!)
- Gloom 2 (CD32)
Uj szinteket, jobb gfx-et igérnek. (csak CD32 lesz???)
- Scorched tanks deluxe (CD32)
Jó kis lovoldözes WORMS stilusban.
- Blitz bombers
Bomberman-klon 8 játékos + soros kapcsolat lehetősége, valamint szepen scrollozó játékter!
- Blitz bombers 3D
Ugyanaz, csak Gloom-szerü rutinnal és Doom szerü perspektivával.
- Virtual Karting 2 (AGA, CD32)
Wow! Talán játszhatobb lesz?
- Virtual Rally (AGA, CD32)
Fabio Bizetti újra támad! Szep grafika, ket játékos üzemmód. De legalább egy 030-as proci kell, hogy rendesen fusson.
- Atrophy (AGA, CD32)
Szép 256 szinü scrolloző Shot'em Up.
- Guardian Enhanced (AGA)
Csak nem a Guardian Heroes folytatása (Jaj!)
- XP8 (AGA, ECS)
Szép kis lovöldozős játék. SuperStardust-szerü grafikával. Remek játszhatóság.
- Limbo of the lost (ECS)
Szep nagy kalandjáték (kb. 12 lemez). Flashback szerü animációkkal.
- Street racer (AGA)
Valami MegaDrive konverzió, hasonlo az XTremeR-hez.
- Shade (AGA, gfxcards)
Állitólag a legjobb AMIGAs Doom-klon. Heretics tipusu grafikával, különböző gfx-kártyákat is támogat(!)
- Trapped (AGA)
Doom szerü RPG.
- Valhalla 3 (ECS)
Jobb, mint az első kettő resz.. 6 lemez - szinten vegig dumál. 51%-ot kapott az Amiga Format-ban.
- Valhalla 4 (ECS)
Halmozzuk az elvezeteket!
- Boulderdash 3D (AGA, Cybergfx)
Doom szerü Boulderdash.. elégge extrem (!) a demoja, fenn van az AmiNET-en, ha valaki kivánesi rá.
- Tilly (AGA)
Szep új puzzle.
- The final gate (AGA-CD)
Full Motion Video AMIGAra. Le kell lödözni a rosszfiukat a pointerrel. (háát?)
- Oh yes! More Worms (CD)
Több mint 5000 új szint a Worms-hoz. Csak CD-n jelenik meg, amin a játék nincs rajta.
- Primal Rage (ECS - 2MB)
Nagyon szep verekedős játék. Már akinek tetszik, ha dinoszauruszok verik szét egymást a kepernyön... volt preview-ja itt - 4 lemezes, trackloaderes(!)
- Kang-Fu (AGA-CD)
Platformjáték HAM grafikával!
- World of Formula One (ECS)
Formula 1 Manager.
- Daring adventure of Robin (ECS)
Simon The Sorcerer tipusú kalandjátek. (nem rossz!)
- Dominions 1 - The Cht. (ECS)
Gyönyörü gfx el ellátott kalandjátek.
- Bograts (ECS)
Puzzle game!
- Jet Pilot (AGA)
A programozó két évig dolgozott ezen a repülőgépszimulatoron. Azt mondjak ez lesz a legjobb ilyen tipusu game AMIGAra. (hát nem is tudom...)
- Tiny Troops (ECS)
Állitólag valami humoros Dune 2/Warcraft-klón (?)
- Breed 96 (ECS)
Nagyszerü strategie, a SimCity, a Civilization es a Dune 2 kevereke szép es gyors grafikai megoldásokkal, valamint AMOS-ban irva.
- Pinball Brain Damage (AGA)
Hazai PINBALL fanatikusok által gyártott/keszülő game. Akinek info kell, az itt erdeklödhet:
Lisa Paananen, Kaposvár, Pf. 13, 7406
- Myst (CD)
Ha info kell -> ([http://www.myst.com] Cyan)
Egy Gary Islay nevü AMIGAs programozo elkeszitette a gyonyörü Mac/PC-s játek AMIGAs demo-jat.
- Gnomes (ECS/AGA)
1992-93-as tipusu platformjáték. Rendszerbarát, játszhato, mindenfajta gepen elmegy.
- Enigma (AGA)
Szép gfx. Project-X stilusu lovöldözés, mi kell meg?
- Breathless '96 (AGA)
Támogatja majd a CyberGFX/OCS/ECS alapu masinákat is. Mar csak a játekon kellene javitani egy picit.
- Super Taekwondo master (ECS)
Mortal Kombat tipusu verekedős játek digizett sprite-okkal, szép mozgatási rutinokkal.
- MicroProse F1GP'96 (AGA)
8 lemezes AGAsitott átirt autóverseny. Nem texturás, de nagyon szép, sőt van hozzá egy pc-ről már ismert intro-animáció is...

Na, hát valami ilyesmi várható idenre AMIGA teren. No persze, ha ennek már a fele igaz volna, akkor azt hiszem mindenki örülne.

Addig is foglalkozz AMIGAS UTILITYkkel!

(Igerem legközelebb a GAME rovat kozelebe sem nézek, ha ilyeneket mondok!)

Na ByE!

Magic

AMIGA & Others

Computer

Gyöngyös
Vachot Sándor utca 30.
3200
Tel.: 06(37)317-613
Nyitva: 10-18

„Minden, ami AMIGA..."

AMIGA 500 - 1200 valamint
CD^{32}, gépek, kiegészítők,
programok, egyebek...

Kanóc

Cyber Street

1144 Budapest, Ond vezér útja 25. fsz.
Telefon: 06-30-526-524

Amiga CD írás

24 órán belül!

CD-ről winchesterről akár hosszú filenevekkel is.

És a winchestered NEM KELL ITT HAGYNOD!

Nyitvatartás:

Hétfő – Péntek 13-18h
Szombat 10-13h

DERKO HW STATION

WOL

IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírással, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhoz 7.890
- Kickstart 3.0 (V39.106) 6.500

Minden létező Kickstart verzió megvan!

Amiga 1200-hoz:

- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites SIMM foglalatokkal (A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ír ki!) 9.000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is já) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

PC-hez:

- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000

pc-S BILLENTYŰZET AMIGÁHOZ 3.000

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk; és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Levelezési cím

Telephely: 1124 Budapest, Fodor u. 141/b.
Információ és rendelés telefonon

DERKO Bp.1399 Pf. 701/679 HARDWARE S+D KFT

Az AMIGA programozása C és Assembly nyelven

Ez a könyv azzal a céllal készült, hogy betölse az űrt, amely a magyarországi Amigás könyvek terén tátong.
A könyvvel célunk volt olyan eztközt adni a kezetekbe, melynek segítségével magatok is eligazodhattok az Amiga rendszerprogramozásában.

A könyv leírja a leginkább használt C és Assembly fordítók használatát (SAS/C és AsmOne), jónéhány rendszerkönyvtár leírását, alacsonyszintű grafikát, képernyők, ablakok, menük, gadgetek és requesterek készítésének csinját-bínját. Természetesen mindezt az 1.3 - 3.1 rendszereken is bemutatjuk és nem csak a levegőbe beszélünk, mert a lemezmellékleten bőséges példaprogram kínálat található.

Mindezt szinte ingyé' megrendelheted az alábbi telefonszámon;
Arany Sándor (Aurum) (06) 60 486-811
vagy az alábbi internet címen: **aurum@mail.matav.hu**
Ára: 1150 Ft.

PC Pince

Irodatechnika
99/312-522

Használt Amigák és kiegészítők adása-vétele Sopronban a PC Pincében!

- M-TEC, BLIZZARD és TRA turbókártyák,
- Winchesterek A-500-hoz,
- CD 32-es és Amiga játékok,
- teletext dekóder,
- Graffito 24 bites digitalizáló (anim is!),
- Zorro-II-es motherboard Amiga 1200-hoz,
- A-1200 torony,
- RAMok, vincseszterek, cd-romok, joyok, egerek, régi és új újságok.

C-64, PSX, SEGA MD-GG-MS, Nintendo GB-NES-SNES gépek és játékok.

Sopron, Erzsébet u.15.
Tel.: (99) 312-522, (20) 446-727

AMIGA szervíz

1077. Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

AMIGA számítógépek javítása, bővítése, bizományi adás-vétele, hardware kiegészítők tervezése, készítése, értékesítése egyedi igények alapján is, szaktanácsadás.

A500	512 kB SLOW RAM bővítő	4,900.-
A500+	1 MB CHIP RAM bővítő	7,900.-
A500(+)	Winchester+FAST RAM bővítő (0 RAM)	9,900.-
A500	CHIP RAM bővítés alaplapon (+512 kB)	4,200.-
A500	CHIP-FAST RAM átkapcsoló	1,200.-
A500	Boot selector	1,500.-
A1200	Winchester telepítés installálással	2,500,-
A1200	Memóriabővítő (0 RAM)	8,900.-
A1200	PC táp átalakítás (táp nélkül)	990.-
RGB monitor kábel		1,490.-
RF modulátor		6,500.-
Szaktanácsadás (1/2 óra után óránként)		1,000.-

Áraink az ÁFÁ-t és új áru esetén 1 év garanciát tartalmazzák!

Igény esetén AMIGA kezelői alaptanfolyamot indítunk.
Tanfolyam kezdete: 1996. november 4. 18:30. A tanfolyam 40 órás, részvételi díj: 8,000.- Ft.

Nyitvatartás:

Hétfő-Csütörtök:	10:00 - 18:00
Péntek:	10:00 - 16:00

Számítógépes grafikai szerkesztés, tördelés, teljeskörű nyomdai előkészítés.

BOSTON VERZ Bt. Tel.:06/20 341-478 Fax: 06/20 396-478

NYOMDA vállalja színes és egyszínű kiadványok előállítását, sokszorosítását, egyéb nyomdaipari munkákat

GELLÉRT IPARI ÉS KERESKEDELMI KFT. 06/20 382-342

AMIGAonly #6. preview

A következő szám - várható - tartalmából:

- Az AREXX-ről egy pár szó,
- Az ASSEMBLY és C rovat folytatódik,
- AMIGA OS kezdőknek,
- Naprakész (?) HunAMI BBS információk,
- POWER melléklet,
- DREAM MAG melléklet,
- Az AMIGÁs zeneszerkesztésről valami,
- Mi is az az SCSI?
- A MaxonCinema 4D (is) folytatódik,
- A fraktálokról valami új(szerű),
- InterNET/AmiNET,
- AMIGA + CD IV. rész,
- Az emulátorokról sok jó dolog,
- és még sok minden más...

VALAMINT.... (közkívánatra!)

- AMIGAonly levelezési rovat!!!

(a következő szám - várhatóan egy hónap múlva jelenik meg...)

POWER

Megjelent Magyarország legnépszerűbb lemezújságának 9. száma, sőt nemsokára megjelenik a 10. szám is ...!
Ismét sok játék és felhasználói program leírásával, stb...

Megszerezhető:
A megjelenés napjától az AMIGÁs boardokon, illetve klubokban, már ha van aki feltölti/elviszi oda...

(a köv. számtól ismét lesz POWER melléklet az AMIGAonly-ban)

AMIGA CENTER

PC AND MODELL 2000 Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel/Fax:+36 (1) 267-9037, 267-9038
Burning Line BBS: 228-2739

AMIGA árlista

Amiga számítógépek:

Amiga 1200 Magic pack+HDD kit	94 990
Amiga 1200/850 Mb 3.d" HDD	124 990
Amiga 1200 Starter kit incl. MM300	129 990
Amiga 4000 Torony	Hívj!

Amiga Monitorok:

M 1438S 14"	77 990
M 1538S 15"	101 890
M 1764 17"	204 890

Általános Amiga kiegészítők:

Amiga egér Primax	2 990
Belső Floppy Drive (880Kb)	9 990
Külső Floppy Drive (880Kb)	11 990
M-TEC AT 500 külső HDD csatoló	19 990
Sony CD-ROM 8xi ATAPI	20 990
Sony CD-ROM 4xi SCSI	21 990
Genlock AX	44 990
Genlock AX-20	69 990
Genlock AX-25 Új termék!	89 990
Effekt generator GE-200	33-990
DigiLab V2.0	57 990
VideoTXT	11 990
Program DigiTon II. V1.0	4 990
DigiTon II. + Mono Sampler	5 990
DigiTon II. + Stereo Sampler	8 990
Midi Pro II.	5 990

Software-ek:

Aminet Set 1 (4 CD)	9 990
Aminet Set 2 (4 CD)	9 990
Aminet 7, 8, 9, 10, 11, 12	3 990
Amiga Developer CD V1.1	5 990
Light Rom 3	14 990
Lightwave Enchancer CD	6 990
The Light Works	7 950
Amiga Desktop Video	6 490
Amiga-CD VOL.2	4 990
Scala MM300	74 990
Scala MM400	99 990

Amiga 1200 Turbo és RAM kártyák:

Blizzard 1230/IV/50Mhz	44 990
Blizzard 1240T/ERC 68040/MMU/FPU	84 990
Blizzard 1260 060/50 Mhz A1200	164 990
Blizzard 2060 060/50 Mhz 68060/MMU/FPU	164 990
Blizzard 2040 040/40 Mhz 68040/MMU/FPU	104 990
Blizzard SCSI-II controller kártya	29 990
M-TEC 68EC30/28Mhz 0Mb Ram	28 990

FPU-k és RAM-ok:

Motorola FPU 68882 PLCC 33MHz	11 990
Motorola FPU 68882 PLCC 40MHz	20 490
Motorola FPU 68882 PGA 50MHz	24 990
4Mb SIMM RAM modul 36-BIT	napi ár
8Mb SIMM RAM modul 36-BIT	napi ár
16Mb SIMM RAM modul 36-BIT	napi ár

Grafikus-, Video-, Digitalizáló kártyák:

Cyber Vision64/3D/4 Mb RAM	89 990
MPEG-modul a CyberVision-hoz	54 990
Cyber Vision64 4 Mb DRAM	119 990
V-LAB Motion	249 990
Pluto Genlock 20 Super-Video-Fontok	104 990
Neptun Genlock 20 Super-Video-Fontok	159 990
Sirius II Genlock	239 990

Amiga 4000 kártyák:

Cyberstorm 060/50 68060 CPU 50Mhz	219 990
Cyberstorm 040/40 68040 CPU 40Mhz	119 990
Cyberstorm Fast SCSI-II DMA controller	39 990
Cyberstorm I/O Modul	59 990
Toccata	84 990
Ariadne ethernet kártya	59 890

Amiga tornyok:

Amiga 1200 toronyház	november
Amiga 4000 toronyház	november

Egyéb szolgáltatásaink:

Feliratozó rendszerek, 3D-s animációs rendszerek kiépítése.

Faxinform: 267-9916/2222

AMIGAonly #5 *1996 november*

Az **AMIGAonly**-ban minden magánszemély ingyenesen hirdethet. Üzleti célú hirdetés cégek részére is lehetséges.
Bővebb felvilágositás a **267-9038**-as telefonszámon, minden nap 10-18 óráig.

•

Szerkesztő: Loss -Magic- István • ***Tördelés:*** Nagy -Louise- Lajos • ***Utómunkák:*** Szabó Attila
A kiadó és a szerkesztőség címe: Bp., VII. Wesselényi u. 21. • ***Telefon:*** 267-9037, 267-9038 • ***Főszerkesztő:*** Cserkuti Zoltán
Nyomás: *GELLÉRT* Ipari-, Kereskedelmi Kft. (06/20 382-342) • ***Felelős vezető:*** Szabó Ferenc

HU ISSN: 1416-0196